1992年9月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第9号　通巻45号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

1992 SEPTEMBER 9 定価 450YEN

日本テレネット
2大RPG開発特報
エグザイルII
コズミックファンタジー3

PRINCESS CAFE
羽田恵理香
「ボナンザブラザーズ」

別冊付録
ドラゴンナイトII
攻略ガイドブック

ファンタジーランド攻略園
ダンジョンマスター
LOOM
ロードス島戦記

超期待作最新レポート
BURAI II・YAWARA!・スナッチャー

■シミュレーション2大メーカー参入特報
光栄・アートディンク

連載小説
覇竜の神座
～BURAI外伝～

最新ゲームスペシャル
激写ボーイ・銀河お嬢様伝説ユナ・ウィザードリィV
ボンバーマン'93
パワースポーツ・レミングス・らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流!～
炎の闘球児ドッジ弾平・ファージアスの邪皇帝・スターモビール
パワーリーグ5・シェイプシフター～魔界英雄伝～・クイズ殿様の野望

メダルを総ナメ！PCエ

PC Engine GT

速いぞ軽いぞ！
屋外競技のメダルを総ナメ！

PCエンジン ジーティー

●2.6インチ高画質カラー液晶モニター搭載。
●テレビだって楽しめる。〈別売 TVチューナー〉

CORE GRAFX II

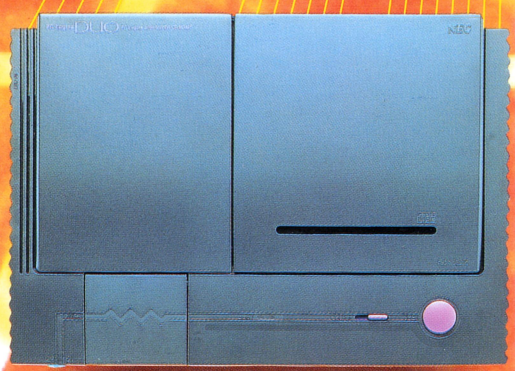
連続メダルだ！
基本ができてるベテランランナー！

PCエンジン コアグラフィックスⅡ

PC Engine DUO

堂々金メダル！
ゲーム界のスーパーヒーロー誕生！

PCエンジン デュオ



キミもPCエンジン最新ソフトにチャレンジしよう！

ゲームザウルス'92

- 札幌：7月25日(土)・7月26日(日)／テイセンホール
- 広島：8月1日(土)・8月2日(日)／広島産業会館(東展示館)
- 仙台：8月7日(金)・8月8日(土)／仙台サンプラザ
- 静岡：8月11日(火)・8月12日(水)／静岡産業館
- 福岡：8月14日(金)・8月15日(土)／九電記念体育館
- 名古屋：8月18日(火)・8月19日(水)／吹上ホール(中小企業振興会館)

PCエンジン サマーフェスティバル

- 大阪：8月8日(土)・8月9日(日)／OBP NECショウルーム C&Cプラザ

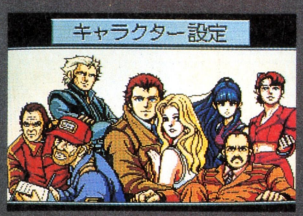
おーっと！PCエンジン、いきなりリード！
デュオがトップ！どんどん行くぞ！
ダントツのおもしろさで、今、ゴールイン！

CD-ROMはNEC

ソフト発売日

NEC

新作ソフトもズンズン登場！



SNATCHER ～バイロット ディスク～

スーパーCDロムロムソフト

コナミ/8月7日発売
希望小売価格1,500円(税別)
©1992 KONAMI All rights reserved.

ドラゴンナイトⅡ

スーパーCDロムロムソフト

NECアベニュー/8月7日発売予定
希望小売価格7,400円(税別)
©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

ファージアスの邪皇帝

スーパーCDロムロムソフト

ヒューマン/8月発売予定
予価7,500円(税別)
©HUMAN ©1992 角川書店／角川メディア・オフィス／薄葉士郎

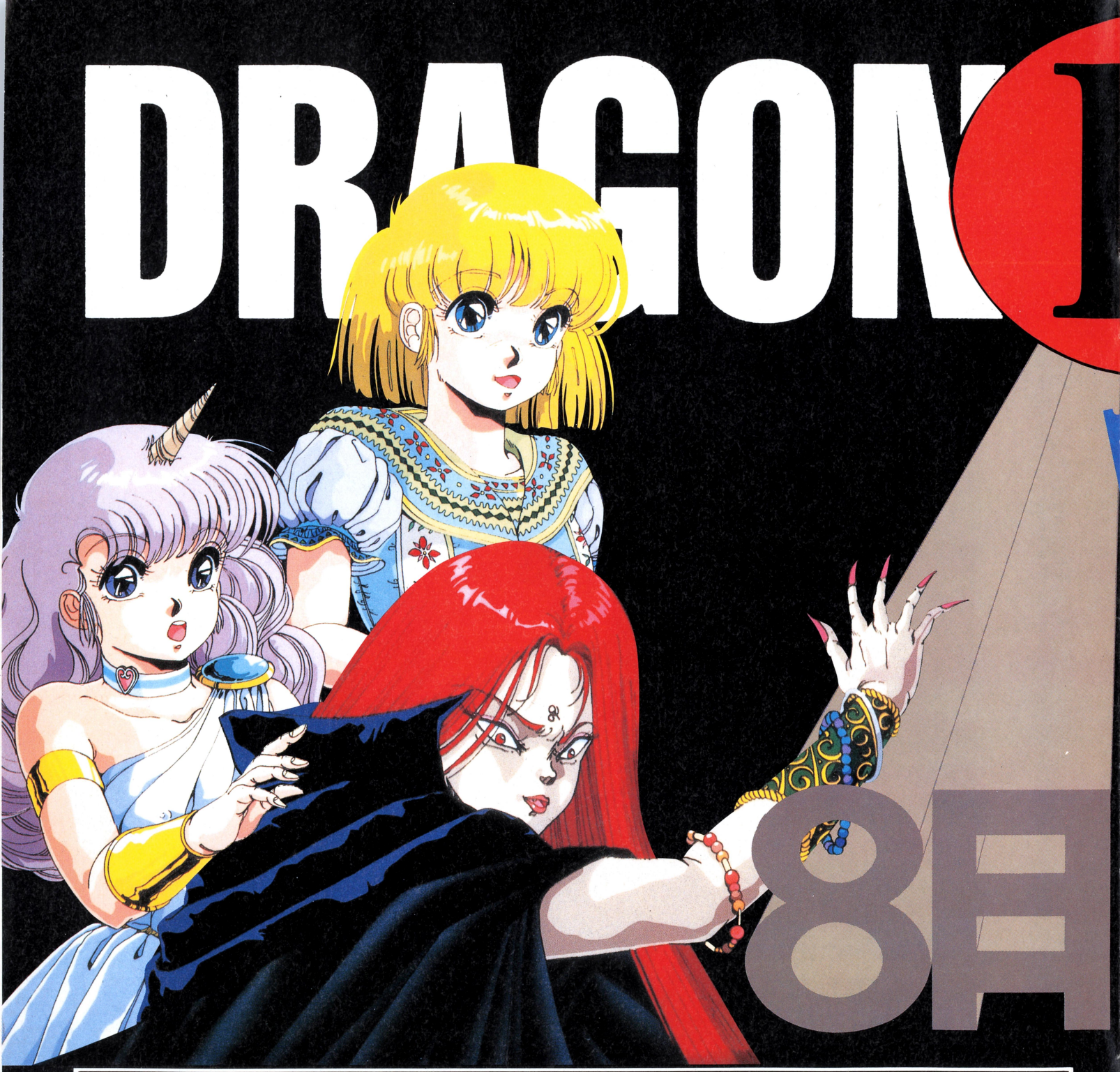
激写ボーイ

Huカードソフト

アイレム/9月上旬発売予定
希望小売価格7,000円(税別)
©1992 IREM CORP.

※画面はハメコミ合成です。

CD-ROM² PC Engine HE system NECホームエレクトロニクス



アミューズメントパーティ
1ST ファースト アベニュー
毎週月曜日1:30a.m.～2:00a.m.

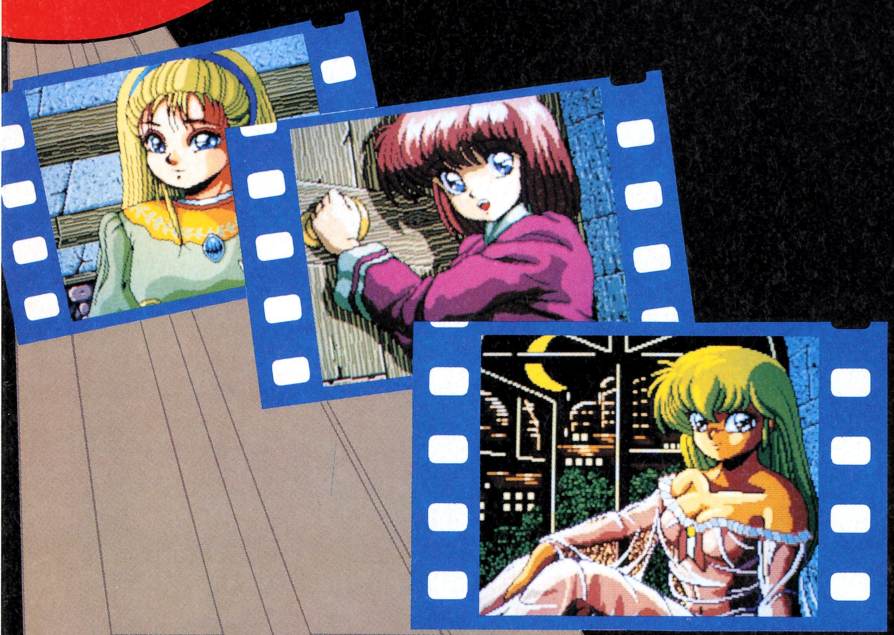
954
TBS

パーソナリティー：久川 綾
笠原弘子
絶賛ON AIR中！

NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

NEC

DRAGON KNIGHT II



公開

SUPER-CD·ROM² 専用ソフト

ドラゴンナイトII

標準小売価格 7,400円(税別)

©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

ニューメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)

03(3288)0330 テープサービス 03(3288)0880

PC ENGINE SOFT TOP10

ソフト・トップ10

いよいよ夏休み！　毎年このセリフを書いているような気がするけど、何回書いても、〝休み〟って響きはいいよな〜！　みんなもそう思うだろ、なっ！

6/1▶6/30

売り上げTOP・10

6月末発売のソフトがドド〜ッとランクイン。さすがの天外Ⅱも、この勢いに負けたっつー感じだな!!

※（）内は前回の順位です。

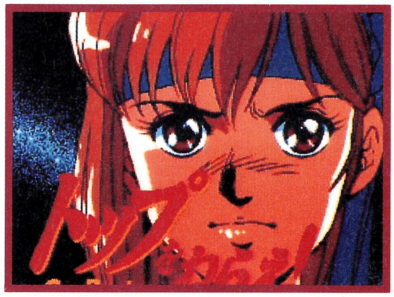
1 (—) F1サーカススペシャル 1069

日本物産●6月26日発売●7900円

CD化によってパワーアップしたF1サーカスがトップ!!　このシリーズは、発売される度にトップを取っているね。果たして今回はどの位の期間、トップ10に残っていられるか？　楽しみだね。ところでこのゲーム、他機種でも発売されているけど、やっぱり元祖PC版が一番!!　このスピード感、最高だよ!!

2 (—) トップをねらえ! GUNBUSTER Vol.1 896

リバーヒルソフト●6月25日発売●6800円

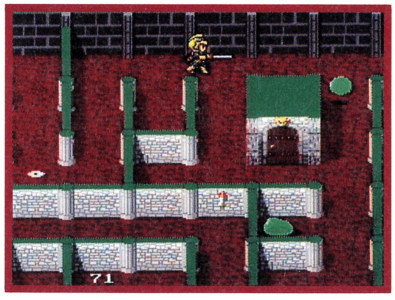


しゃべる！　動く！　のデジコミが2位だ。そういえば昔、光！　回る！　変身ベルト!!　って〜のがあってさ、俺んちビンボーだったから買ってもらえなくって、持ってる友達と遊ぶと必ず怪人の役やらされたっけな〜、ってなんの話だっけ？　そうそうこのデジコミ、ほんと、ゲームもここまで来たって感じ!!

3 (—) ドルアーガの塔 802

ナムコ●6月25日発売●6800円

ウラ技のチェックで、このソフトをプレイしていたら秋本前編集長が見に来て〝あっ、なつかしい〜音楽だな〜〟って、ファミコンの初期を知らないと出てこないセリフかもね。それだけ時間が経っているってことなんだけど、この業界は時間の流れが早いから、すぐに天外Ⅱの音楽も懐かしく思えるようになるよ、うん。



4 (1) 天外魔境Ⅱ卍MARU 694

ハドソン●3月26日発売●7800円

そろそろ一時の勢いもなくなって来た？　でもまだまだ、ハードと一緒に買っていく人がいるみたい。1位復活なるか？

5 (5) スーパー桃太郎電鉄Ⅱ 612

ハドソン●12月20日発売●6800円

もし桃鉄Ⅲが出るとしたら、今度は世界を舞台に、いや、宇宙なんか、いや、体内なんかいいかも。桃太郎体道なんて!?

ランク		ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点	ジャンル
6	(—)	高橋名人の新冒険島	ハドソン 6月26日発売●6500円	460	
7	(—)	ライザンバーⅢ	データウエスト 6月26日発売●6800円	421	
8	(—)	ジェノサイド	ブレイングレイ 6月26日発売●6800円	300	
9	(6)	ドラえもん〜のび太のドラビアンナイト(CD)	ハドソン 5月29日発売●4800円	299	
10	(3)	キャンペーン版大戦略Ⅱ	マイクロキャビン 5月29日発売●7800円	268	

6位以下のソフト

6位以下のソフトって結構地道に売れているソフトが多いんだよね。ここをチェックするのが通のファンかも？

期待度TOP・10

BURAⅠⅡが初登場だ。今後どこまで票を伸ばすのか？ 内容も期待できそうだね。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	ロードス島戦記	296	ハドソン●発売中●7200円	
2	らんま½〜打倒、元祖無差別格闘流！	254	メサイヤ(NCS)●10月発売予定●7200円	
3	コズミックファンタジー3	192	レーザーソフト●9月25日発売●7600円	
4	SNATCHER	186	コナミ●10月発売予定●価格未定	
5	ドラゴンナイトⅡ	171	NECアベニュー●8月7日発売●7400円	
6	ソルジャーブレイド	111	ハドソン●発売中●6500円	
7	イースⅣ	110	ハドソン●発売日未定●価格未定	
8	パワーリーグ5	69	ハドソン●8月7日発売●6800円	
9	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	58	ハドソン●発売日未定●価格未定	
10	BURAⅠⅡ	52	リバーヒルソフト●発売日未定●価格未定	

読者アンケート良かったソフトTOP・10

こちらはもう、天外Ⅱの独壇場って感じ。"トップをねらえ！"も急上昇で要注意だ

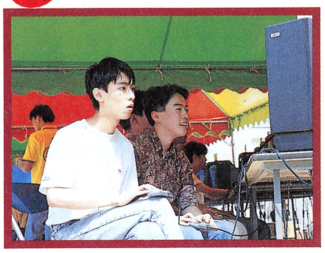
ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	1007	ハドソン●7800円	
2	イースⅠ・Ⅱ	486	ハドソン●7800円	
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	212	ハドソン●6800円	
4	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	168	ハドソン●6800円	
5	F1サーカススペシャル	115	日本物産●7900円	
6	天外魔境	86	ハドソン●7200円	
7	トップをねらえ!GUNBUSTER Vol.1	79	リバーヒルソフト●6800円	
8	スターパロジャー	77	ハドソン●6800円	
9	イースⅢ	76	ハドソン●7200円	
10	桃太郎伝説Ⅱ	72	ハドソン●7200円	

移植してほしいTOP・10

ストⅡ、ストⅡダッシュがそろってランクイン。すっごい勢いを感じるぞ!!

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	476	カプコン●アーケード	
2	ドラクエシリーズ	192	エニックス●ファミコン	
3	プリンセスメーカー	184	ガイナックス●パソコン	
4	ストリートファイターⅡ'	121	カプコン●アーケード	
5	三國志シリーズ	104	光栄●パソコン	
6	エメラルドドラゴン	98	バショウハウス●パソコン	
7	ドラゴンボールシリーズ	95	バンダイ●ファミコン	
8	ファイナルファンタジー	74	スクウェア●ファミコン	
9	ゼクセクス	59	コナミ●アーケード	
10	キャプテン翼シリーズ	49	テクモ●ファミコン	

ユーザーズステーション　ワールドカップ'92熱くスタート!!



・今年の夏休みも、日本全国、ゲームイベント真っ盛り…って感じ！

その先陣をきって、毎年恒例のハドソンゲームキャラバン「PCエンジンワールドカップ'92」が、7月19日・東京日本橋三越本店から、いよいよスタートした。夏休み期間中、日頃の腕自慢たちが日本中で熱い戦いを繰り広げてくれるはずだ。シューティングが得意なキミも、苦手なキミも、ぜひ近くの会場に足を運んで、この仲間たちの燃え上がる熱気を生で感じ取ってみてくれ！　なお、決勝大会は8月30日・東京日本橋三越本店で行われる。

協力店…博品館(銀座) マルゼンムセン(秋葉原) おもちゃのQ(中野) 高島屋(難波) おもちゃのデンマーク(江南) トイズセンター綱島店(横浜) 西武百貨店(つかしん店) ハローマック(9店舗) ヤマギワホビー館(秋葉原) キディランド(梅田) ㈱西友オズ大泉店(練馬) イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡) ファミコンショップモーリス(中野店、野方店) ラオックスコンピューターゲーム館(秋葉原) わんぱくこぞうチェーン(全国)

読者アンケートTOP・20

ほとんど前回と変化無しだ。この分だと次回もおんなじかも知れない……。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	3362	ハドソン●7800円	
2	イースⅠ・Ⅱ	1996	ハドソン●7800円	
3	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	1123	ハドソン●6800円	
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	1044	ハドソン●6800円	
5	天外魔境	613	ハドソン●7200円	
6	ボンバーマン	540	ハドソン●5300円	
7	パロディウスだ！	480	コナミ●9800円	
8	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	452	ヒューマン●6900円	
9	桃太郎伝説Ⅱ	384	ハドソン●7200円	
10	PC原人2	378	ハドソン●5800円	
11	F1サーカス'91	377	日本物産●6900円	
12	イースⅢ	373	ハドソン●7200円	
13	出たな!! ツインビー	269	コナミ●6800円	
14	らんま½〜とらわれの花嫁	259	メサイヤ(NCS)●6800円	
15	スターパロジャー	227	ハドソン●6800円	
16	R-TYPE I	213	ハドソン●4900円	
17	夢幻戦士ヴァリス	170	RIOT●6980円	
18	改造町人シュビビンマン2	153	メサイヤ(NCS)●6600円	
19	コズミックファンタジー2	134	レーザーソフト●6780円	
20	スーパーシュヴァルツシルト	116	工画堂スタジオ●7800円	

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　デジタルコミック

パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1〜8メガ用カード　バックアップ対応　両対応ソフト　2MCD専用(スーパーCD-ROM)

PCエンジンソフトでタイトル名が青色のものはHuカードソフト、緑色のものはCD-ROMソフトです。

MONTHLY
PC ENGINE 9
1992
SEPTEMBER
Volume:45

Cover Illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10 6
吹くか嵐!?パソコン界の2大巨頭PCに起つ!!
光栄・アートディンク 10

NEW GAME SPECIAL Part.1

激写ボーイ 12
銀河お嬢様伝説ユナ 16
ウィザードリィV 20
パワースポーツ 22
レミングス 24
炎の闘球児ドッジ弾平 26
シェイプシフター 28
ファージアスの邪皇帝 30
らんま1/2～打倒、元祖無差別格闘流!～ 32
プロジェクトF／TRAVELエプル 34
スターモビール／ザ・プロ野球SUPER 36
クイズ殿様の野望／ベイビージョー 38

パワーリーグ5 43
全12球団パーフェクトデータ
YAWARA! 40
MAKING NOTE

Part.2 NEW GAME SPECIAL 144
ボンバーマン'93／超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～／ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
スタートリング・オデッセイ／三国武勇伝～天下は我に～／スーパーダライアス2／ゲエモン
ブランダーズ／断層都市ストレイロード／天地を喰らう／おたくの星座
眠れぬ夜の小さなお話／魔物ハンター妖子～遠き呼び声～／超兄貴
ザ・レジェンド オブ ザナドゥ～風の物語～／フィーンドハンター／オフ・ザ・ウォール
キアイダン00／ゼロヨンチャンプⅡ／TECMOワールドカップスーパーサッカー
ゴッドパニック～至上最強の軍団～／イメージファイトⅡ／フォーセットアムール(仮)／開発情報

別冊付録 ドラゴンナイトII 攻略ガイドブック

GAME INDEX

日本テレネット
2大RPG開発特報 エグザイルII 81
コズミックファンタジー3
ニンジン倶楽部 89
7月号ビッグプレゼント当選者発表!! 95
シューティングファンタジー ラ・ミストラル 96
PCメディアプレス 100
愛読者アンケート 104 アンケートはがき 105
BIG PRESENT 107
サイバーパンク・アドベンチャー
SNATCHER 116
CD-ROM PLUS 119
ゲーマー倉持直伝!! 究極の攻略 122
SRT Special Rescue Team 124
(プリンセスカフェ) 羽田恵理香 129
遊楽専業団 132
●WORLD GAME
●CARD GAME ●PRESENT
●夏だ一番!画廊祭り
激烈技 137
SPECIAL
赤色パラダイス2M 142
連載マンガ 神楽坂DX 152
新 REVIEW大作戦 154
■メーカーからキミへ愛のメッセージ
HOT LINE 158
■COMING SOON
49 攻略園
■ロードス島戦記
■LOOM
■ダンジョンマスター
●連載レポート【Vol.2】
BURAIII 62
『闇皇帝の逆襲』
連載小説 覇竜の神座 65
〜BURAI外伝〜
作/飯島健男 画/荒木伸吾&姫野美智
PC-ENGINE PLUS 73
●CD動画に新規格登場!!他
突撃!! バーチャル野郎 78

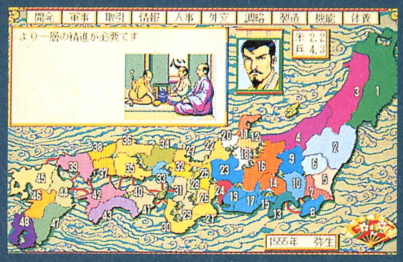
イメージファイトII 151
ウィザードリィV 20
A列車で行こうIII 11
エグザイルII〜邪念の事象〜 81
F1サーカススペシャル 137,138,141
おたくの星座 146
オフ・ザ・ウォール 150
キアイダンOO 150
銀河お嬢様伝説ユナ 16
クイズ殿様の野望 38
クイズの星 124,155
激写ボーイ 12
ゴッドパニック〜至上最強軍団〜 151
コズミックファンタジー3〜冒険少年レイ〜 81
ザ・キックボクシング 154
ザ・プロ野球SUPER 37
ザ・レジェンド・オブ・ザナドゥ〜風の物語〜 147
三国武勇伝〜天下を我に〜 148
シェイプシフター 28
ジェノサイド 140
スーパーダライアス2 149
SUPER雷電 140
スタートリング・オデッセイ 148
スターモビール 36,156
SNATCHER 116
SNATCHER PILOTDISK 155
ゼロウィング 156
ゼロヨンチャンプII 150
ソーサリアン 128
高橋名人の新冒険島 138
ダンジョンマスター〜セロンズクエスト〜 54
断層都市ストレイロード 149
超兄貴 147
超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング〜 145
TECMOWORLDCUPスーパーサッカー 150
天地を喰らう 146
トップをねらえ!GUNBUSTER VOL.1 140
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II 148
ドラゴンナイトII 155,別冊付録
TRAVELエプル 35
ドルアーガの塔 140
21エモン 149
眠れぬ夜の小さなお話 146
信長の野望〜武将風雲録〜 10
パワースポーツ 22
パワーリーグ5 43,155
ファージアスの邪皇帝 30
フィーンドハンター 147
フォーセットアムール(仮) 151
BURAI II 62
ブランダーズ 149
プロジェクトF 34
ベイビージョー 39,156
ぽっぷ'nまじっく 127,154
ボナンザ・ブラザーズ 126,130,154
炎の闘球児 ドッジ弾平 26
ボンバーマン'93 144
魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜 147
YAWARA! 40
ライザンバーIII 122,139
らんま1/2〜打倒、元祖無差別格闘流!〜 32
LOOM 52
レミングス 24
ロードス島戦記 50,139,140

吹くか嵐!?パソコン界の

超ビッグニュース!!パソコンSLG界の2大ビッグメーカー、光栄、アート

信長の野望 ～武将風雲録～

光栄と言えば信長の野望シリーズ。全ての歴史物SLGの元祖と言ってもいいくらいの大傑作だ。僕も大好きなこのゲームがPCエンジンで遊べるなんて、まるで夢みたい。しかも移植されるのはシリーズ最新作「武将風雲録」ってんだから、期待するなってほうがムリってもんだ。制作のほうも着々と進んでいるらしい。思ったより、早く遊べる日が来るかも…!?



▲戦乱の国々を全て統一するのが、このゲームの最終目的。道は長いぞ!!

◀武田勢と上杉勢の戦い。歴史に残る名勝負の一つだ。

▶攻城戦。信長軍の騎馬隊が相手の兵力をすり減らす。

「信長の野望～武将風雲録～」は、これまでの信長シリーズの内容に、新らしく茶器、鉄砲、鉄甲船など"文化と技術"の要素がとりいれられている。より一層、歴史を身近に感じながらプレイできるぞ。しかも、ゲーム中に登場する武将は、なんと700人！これだけの武将（キャラクター）が登場するSLGはかつてなかったのではないだろうか!? 欲望と陰謀の渦巻く戦乱のなか、見事全国統一をなしとげるのは誰だ!! この壮大なスケールの歴史SLGを、体験できる日は近いぞ!! 期待して待て!!

KOEI 光栄

参入第一弾は『信長の野望』シリーズの最新作。これからも期待大だ!!

――PCエンジン参入のきっかけは何でしょうか？

粟野：アミューズメントマシンの多機種展開での重要なハードの一つと判断し、参入を決意しました。それに、CDロムという容量的に豊富なメディアを持ち、我々のソフトを移植しても、パソコン版などと遜色のないものができるハード、というのも理由の一つです。

――参入第1弾に「信長の野望～武将風雲録～」を選ばれた理由は？

高津：初参入ですので、最大のヒット作であり、うちの代表作でもある「信長の野望」でいこうと。

――大容量バックアップユニットに、ソフトを対応させた理由はなんでしょうか？

粟野：ソフトを開発するにあたって、このバックアップユニットが必要だったからです。

――これからPCエンジンで、どういったソフトを出していきたいとお考えですか？

粟野：新タイトルに関しましては、必ずPCエンジンに移植していきたいと思っています。

――それは頼もしいですね。では最後になりますが、月刊PCエンジンの読者に一言。

粟野：これからもみなさんの期待に応えるよう、良いソフトを移植していきたいと思っています。どうかよろしくお願いします。

――お忙しいところありがとうございました。

▲光栄の営業部長である粟野さん。この方がいろいろな質問に答えてくださったのだ。ありがとうございました。

▲以前にも月P誌上に登場していただいた、デザイン部クリエイティブ2課の高津さん。あいかわらずイーイ男。

※大容量バックアップユニット……CDロムや天の声などの64倍のセーブ容量を持つ周辺機器として現在開発中。年内に発売を予定。

どういうソフトがPCエンジンに移植されるのだろう

光栄さんは、今後パソコンで発売されるソフトを全てPCエンジンに移植していきたいとのこと。これは期待するしかないぞ!!

三國志シリーズ

アンケートの中でも、つねに移植希望上位にいるのが、この「三國志」シリーズ。歴史SLGファンなら、必ずといっていいほど遊んでいる超人気ゲームだ。パソコンでは現在「Ⅲ」まで発売、どれも大好評なのだ。

伊忍道

RPGの面白さにSLGの魅力を加えた、リコエーションゲームシリーズ第3弾。打倒信長を目指す伊賀忍者が主人公。約100人もいるキャラクターの中から一人を選び、ゲームを進める。何度でも遊べるのがこのシリーズの魅力だ。

光栄さんの名作がズラリ!!

▲光栄さんの代表的なソフトの数々。これから先、パソコンで発売予定のソフトすべてが移植予定。

※画面は全て開発中のものです。

2大巨頭、PCに起つ!!!

ディンク遂にPC参入決定!! こいつは夏から縁起がいいぜ〜!!

ARTDINK アートディンク
あのAIIIがPCで遊べる!!

電車にトコトコと揺られ、やってきましたアートディンク。かなり変わった…失礼、独創的なソフト群で、僕も含めたパソコンSLGファンの度胆を抜いてくれるソフトハウスだ。今回のPC参入について、早速インタビューを開始してみたぞ。

▲今回お話を伺った取締役の神田英雄さん。ずいぶん偉い人なのだ。不勉強な質問にもニコニコしながら答えてくれたぞ。

神田：PCエンジンへの参入ですが、最大の理由は、環境が整った、ということです。

――それは大容量バックアップユニット、そしてマウスのことですか？

神田：そうです。パソコンゲーム、特にSLGの移植では、バックアップの問題は避けて通れません。現行の家庭用ハードでその問題をクリアしたPCならば、ウチのゲームを移植できるだろう、と。また、パッドでもできなくはないですが、やはりマウスがあったほうがいいですからね。

――ところで、アートディンクさんのソフトは他社さんのソフトにはない独創性があるような気がしますが…。

神田：そうですか？　もしそうだとすれば、ウチには俗に言うゲームデザイナーがいないからでしょう。会社のみんながワイワイ言いながら自分の遊びたいものを作っているんですよ。だから、ある意味ではウチは市場調査もしていません。

――それがアートディンクさんの個性となっているんですね。ところで、今後のラインナップは？

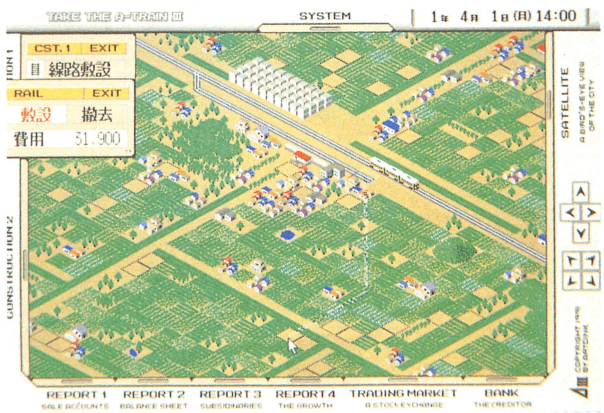
神田：まずAIII出さないと(笑)。また、PCのハードの特性を活かしたゲームも出したいですね。当然オリジナルもありえます。

――最後に読者に一言。

神田：「食わず嫌いになるな」色々なゲームで遊ぼう、かな。

――ありがとうございました。

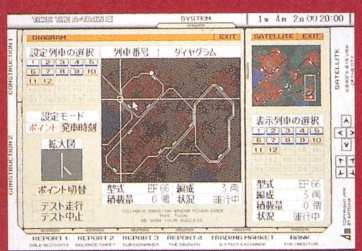
◀AIII（A列車で行こうIII）だぞ念のため）は海外でも発売。かなりの評判である。



※画面は全てパソコン版のものです。

A列車で行こうIII

パソコンで記録的な大ヒットを飛ばした、鉄道経営SLG。鉄道会社のオーナーとなって、線路を敷き列車を走らせ、街を発展させていくのがゲームの目的。デパートやゴルフ場、遊園地なんかも作ることが出来るぞ!!　PC版はまだ開発が始まったばかり。実際の発売までには間があるけれど、これは要チェックソフトだぁぁ!!



写真上・車両の購入画面。いろんな列車があるぞ。鉄道マニアなら感涙ものか!?
中・これはダイヤグラムを組んでるとこ。こんなことまで設定できるのだ。
下・街がある程度発展してきたら、遊園地やデパートと、多角経営に乗りだそう!!

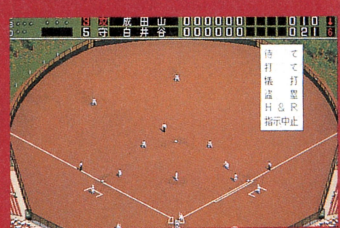
AIIIのあとには、一体どんなゲームが出てくるのかな!?

早くも気になるのは、アートディンクさんの次の作品。とりあえずパソコンでヒットした有名どころを集めてみました。

THE ATLAS

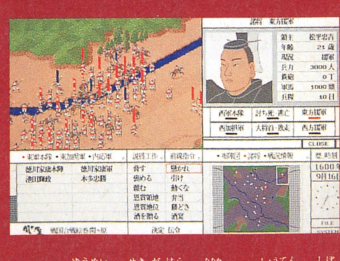
前人未到の大海に乗り出し、各地を調査しながら世界大地図帳を完成させるのが目的の大冒険SLG。新しい土地を発見するごとに、少しずつ書き込まれていく地図を見るのが快感。

栄冠は君に2



甲子園に出場する、全国4027校の頂点（つまり優勝）に立つが目的の、高校野球SLG。なんと4027校の中から好きなチームを選びプレイできる。一時編集部内でも、はやっていたのだ。

関ケ原



かの有名な関ヶ原の戦いに焦点を絞った、アートディンクさんには珍しい日本史SLG。家康か三成を選び、天下人の座をめぐって戦おう。戦闘シーンも大迫力!!

NEW GAME

アッチッチ、やけどしそうなくらい暑い夏がやってきた！海だ、プールだ、ゲーム

激写ボーイ TM

アイレム／9月上旬発売予定／7000円

いきなり登場してきて世間を騒がせているゲームってのが、これ。『激写ボーイ』。こんなおかしなアクションゲーム、今までのPCエンジンにはなかったよなあ。主人公のデビッドくんにできることといったら、写真を撮ることとジャンプすることだけ。それなのに、とっても奥が深いゲームなんだ。写真の撮り方や遊び方については次からのページを見てもらえば、わかると思うけど、実際にプレイしないとこのおもしろさはわかってもらえないかもしれないな。

決定的瞬間を撮りまくれ！

game story

▼校長の試験はとても難しく、条件が厳しいのです。デビッドは校長の試験に無事合格して卒業することができるでしょうか。

デビッド・ゴールドマンは、ロサンゼルス・カメラ学院の４年生。あるとき、旅行中の両親が飛行機事故にあい、２人とも亡くなってしまったのです。悲しさのあまりカメラに対する情熱も失い、卒業をあきらめたデビッドは、校長先生のところに退学届を出しに行きました。すると校長は「君のような優秀な生徒を失うのはもったいない。そこでどうじゃろう、このわしの特別な授業を受けてみる気はないか」といってくれたのです。デビッドは喜んで受けることにしたのですが…。

SPECIAL Part.1

の夏だ！イベントにだってドンドン参加しなくちゃソンソンってもんだ〜！ねっ！

PC初の激写アクションとは…？

このゲームは、スタートするとどんどん右へとスクロールしていくから、これだ！と思った被写体（撮影したいもの）を見つけたら、すぐシャッターを切らないと撮り逃してしまうことになるぞ。基本的にジャンプ（Ⅱボタン）は、障害物をよけるときだけ使うものなので、ここではシャッターを切る激写アクションについて説明することにしよう

1 被写体を探す

◀ファインダーを動かしたとき、ファインダーが点滅するものなら撮影できるぞ。

2 ファインダーを合わせる

◀撮りたいものが決まったら、すばやくファインダーをその被写体に合わせよう。

3 シャッターをきる

◀Ⅰボタンを押せば、その被写体に向けて、シャッターをきることができる。

4 撮影完了

◀これで撮影完了。撮影したものに対してそれぞれのスコアが出る。

クリア条件は指定写真か指定スコアをとること！

敵を倒したりするわけでもないのに、どうやって次のステージに行くのー、と不思議に思ってる人もいるかな。クリアの条件は、校長先生から指定された写真か、指定のスコアをとること。決定的瞬間の写真ほどスコアが高いから、何でもかんでも撮影してしまえばいいってもんじゃないんだ。フィルムの枚数だって限りがあるしね。

▲こんなふうに空を飛んでくるUFOだって撮影できちゃう。背景にもよーく注意しておかなきゃ。

▲おっ、スケートをする女の子。ファインダーを合わせてと。

▲やったー。決定的瞬間をキャッチ。フィルムも手に入れたぞ。

ゲームスタートのときに持っているフィルムは10枚だけ。特定のものを撮影したときだけフィルムが手に入る。フィルムがもしなくなってしまったら、その時点で校長先生のところへいき、採点が始まるってしくみ。

▲どこでどんな事件が起きるかわからないぞ。シャッターチャンスを逃すな。

校長先生の試験に合格できるかな？

ステージが終わったら校長先生のところで採点。指定された写真が撮れていなくても、スコアが指定得点以上ならそのステージはクリアしたことになる。

◀校長の採点はけっこう厳しいぞ。さーて、結果は？

◀なんとか、クリア。ステージ2に進むことができたぞ。

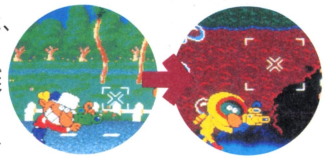
まず、フィルムを手に入れなくちゃね!!

前のページで紹介したように、初めにもらうフィルムはほんの少し。フィルムやアイテムを出すキャラクターは決まっているから、しっかり撮影してアイテムを取っておいたほうがいいってわけ。アイテムは右の4種類あるよ。

▲撮影した後にアイテムが飛び出す。急いで取ろう。

広角レンズを取ると撮影がラクになるぞ！

広角レンズアイテムを取ると、ファインダーが2段階まで広くなるから、一度にたくさん撮影できて、とっても楽になるぞ。スピードアイテムも手に入れておきたいけどね。


▲これは標準。　▲これが最大。

残りフィルムはスコアとして加算される

各ステージが終わったとき、残ったフィルムはちゃんとスコアとして計算されるんだ。フィルム1枚につき、100点になるからたくさん取っておこう。

◀校長先生に会う前に、フィルムも含めてスコアを計算。

ITEM

フィルム5枚

◀これはフィルムが5枚増えるアイテム。

フィルム10枚

◀フィルム10枚。なかなか出ないアイテムだぞ。

広角レンズ

◀ファインダーが広くなるレンズだ。

スピード

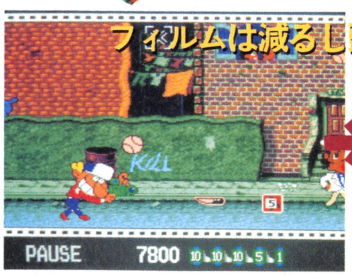
◀ファインダーの移動スピードが速くなる。

赤く光る障害物に気をつけろ!!

歩いている人物がじゃまをすることはないけど、赤く光るボールや、スケボーなどには注意しよう。これに当たるとフィルムが5枚減り、しかも頭がクラクラしてしばらく写真が撮れなくなるぞ。

ステージが進むにつれて障害物の数も増え、あるところでは、まとめて飛んでくることもあるんだ。

▲ステージによって障害物の数も形も変わるんだ。



▲あっ、危ない！　前から、ナイフとボールが飛んできた。もう、よけられないっ！

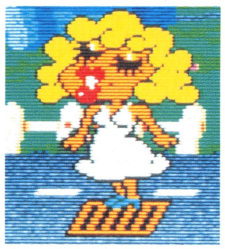
▲フィルムは5枚減ってしまうし、写真もちょっとの間撮れなくなってしまう。

おかしなキャラはマークしよう!!

どこで何が起こるのか分からないってところがこのゲームのおもしろさ。登場するキャラもユニークで楽しいぞ。おかしなやつほど要チェック。カメラのファインダーを構えて準備しておこう。決定的瞬間ほどスコアが高いから、タイミングを見はからってシャッターを切ろう。

見て見ておじさん

バリリン・モンロー

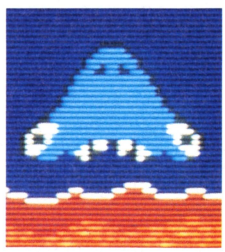


マイゲル・ガリソン

見返り美人!?

ムーくん

ジョーズくん



前半のステージを少しだけ紹介しておくよ!!

stage 1 街中&公園

最初のステージがここ。公園を散歩する人、スケートをする人などがいてのどかな雰囲気。遠くのほうでは、ドライブを楽しむ車もある。

ときおりUFOが飛んできたりもするんだ。校長のここでの指定写真は「空飛ぶ車」。

▲▶見ておじさんや、バリリン・モンローがいるのもここ。街を歩く人たちもたくさんいる。下の写真はすべてステージ1のもの。

stage 2 スラム街

古いアパートが立ち並ぶ、スラム街。犯罪者のように、人相の悪いやつらも歩いている。窓を撮影すると、猫が飛び出してきたりもするぞ。

こんなしかけを見つけるのも、このゲームのおもしろさ。指定写真は、「ひき逃げ事故」。

▲▶頭上から障害物が落ちてきたり、けんかや事故も多くて危険な街。ナイフやボールも飛んでくる。マイケル・ガリソンも登場。

stage 3 遊園地

ジェットコースターやサーカスなど、夜の遊園地は楽しいイベントがいっぱいある。ただ待っているだけじゃなくて、とりあえず何かを撮影してみると、意外なことが起こったりしちゃうんだ。ここでの指定写真は、「空とぶ自転車」。

▲楽しいアトラクションがいろいろあるぞ。

◀花火も上がって、夜空を彩る。

stage 4 海の中

唯一の水中ステージがここ。魚たちに混じって、おとぎの国の人たちや、ダイビングを楽しむ人たちもいる。ツボの中にも…。指定写真は、「魚の結婚式」。

◀貝の中にまで、見て見てお じさんがいるぞ。変でしょ。

stage 5 美術館

彫刻の並ぶ森を過ぎて、美術館の中へ入っていく。ちょっと変わった絵がたくさん展示されている。クモの巣などの障害物も多いぞ。指定写真は、「モナリザ」。

◀さーて、どの絵を撮影したらいいかな。迷いそう。

ステージ6からは…

今月紹介したのは、全9ステージあるうちの前半部分だけ。この後、ジョーズくんのいる「浜辺」、幽霊のすむ「墓場」、決闘シーンもある「荒野」へと続いていく。そして、最後のステージ9は、校長先生による最後の試験。普通のステージとはちょっとわけが違うぞ。卒業できるようにがんばらなくっちゃ。

ステージによって、こんなに特徴があるアクションゲームって、なかなかないんじゃないかな。撮影するタイミングによっても、得点とかが変わってくるし、イベントが起こったり、起こらなかったりする。それだけに楽しみ方は何通りもあるぞ。

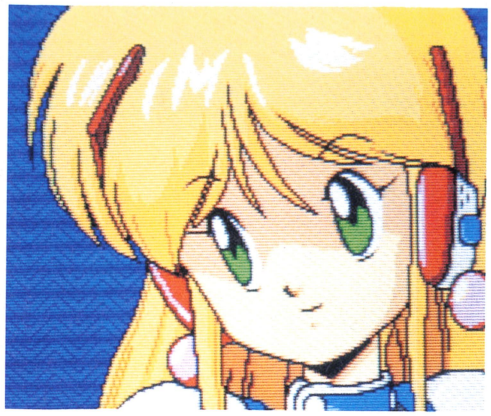
激写ボーイコンテスト参加者募集!

▲グランプリ獲得者には連写カメラ贈呈。

「激写ボーイ」の発売を記念して、「激写ボーイコンテスト」を開催するぞ。とにかく笑える写真を読者のみんなから大募集。写真のサイズも問わないぞ。作り(いわゆるヤラセってやつ)でもOK! 審査員は、アイレムの高津氏、月刊PCエンジンの塚原編集長、本誌プリンセスカフェでもおなじみのプロカメラマン石田氏の3人。応募者は、封書に住所、氏名、年齢、学年(職業)を明記し、作品(きみの撮った写真)を同封して、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館 月刊PCエンジン編集部「激写ボーイコンテスト」係に。締切り/8月20日。※応募された作品は返却いたしませんのでご了承ください。本誌11月号で入賞者を発表予定。

★賞品は、グランプリ=連写カメラ+「激写ボーイ」ソフト。2位=アイレム特製ポロシャツ+ステッカー。3位=アイレム特製テレカ+ステッカー。その他入賞者5名に、月Pオリジナル T シャツを用意。

楽しい写真、待ってるよっ!!



可愛いだけじゃだめ！これからのお嬢様はこうでなくちゃ

乙女の心はいつだってピュア。悪い心を持った女の子はお嬢様なんかにはなれないわ。制服のリボンだって泣いている。この神楽坂ユナが月に代わってお仕置きよ！……は違うマンガだったかしら。とぉにかく！　本当のお嬢様になりたいあなた。本当のお嬢様に憧れる君！　このユナが真・お嬢様伝説を見せてあげるから、絶対注目していてね。

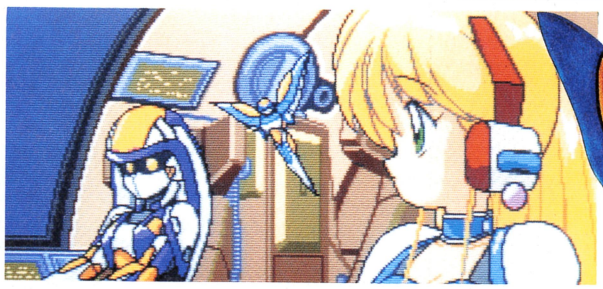
お待たせ！これからは私の

ユナはふつーの女の子…だったんだけど…

わたし神楽坂ユナ。16歳。高一。性格はちょっと楽天家ってとこかな。ある日、へんてこな妖精？のエルナーが現れて、あなたは光の女王のマトリクスだ。なんて言われるんだけど、全然わかんなくって不安タラタラーって感じ。でもまぁなんとかなるか。エヘへっ。

ユナ♥

本名：神楽坂ユナ
Age：16　Blood type：B
Size：B78　W56　H82
158cm／45kg
Hobby：TVを観ること、友達と長電話、ぬいぐるみ収集
CV：横山智佐



エルナーが言うには、この銀河宇宙には2つの勢力があって一つは「光」一つは「闇」。わたしはその「光」のほうの女王のマトリクスだっていうんだけど。うーんじぇんじぇんわかんなひ。そのためどこかに封印されている「光」を解放しなくっちゃいけない。なんて言うんだけど、それに「闇」の刺客も襲ってくるっていうしー。あーん一体どうすればいいのー!!

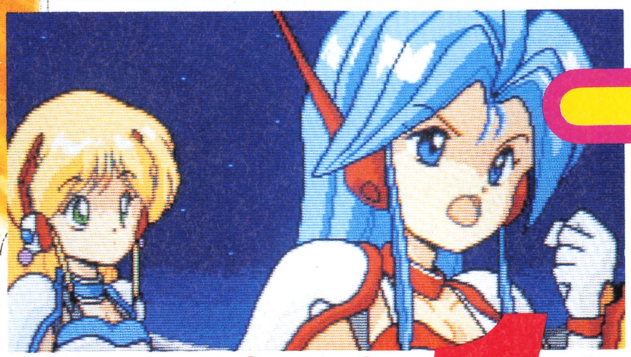
◀「光」の女王のマトリクスでユナの分身。ひじょーにマジメで常にユナの行動をハラハラしながら見ている。左の写真でわかるけど大きさはユナの顔より小さい。

◀左端／大地のジーナ
中／空のエリナ
右端／海のマリナ

ユナが解放するべき「光」の分身・ジーナ、エリナ、マリナ。果たして、無事ユナは解放することができるかな？

銀河お嬢様伝説 ユナ

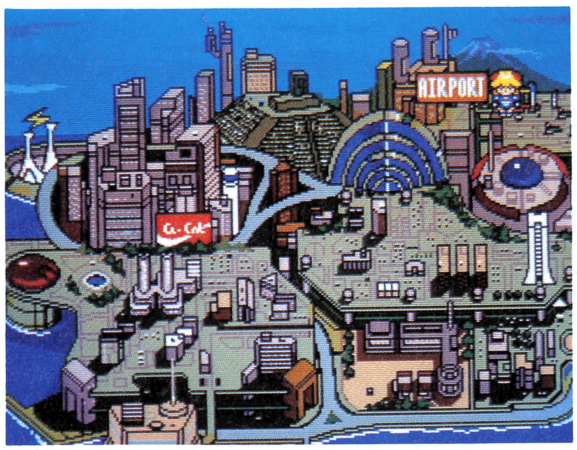
GALAXY FRAULEIN



ハドソン
今秋発売予定
価格未定

2M DIGITAL COMIC

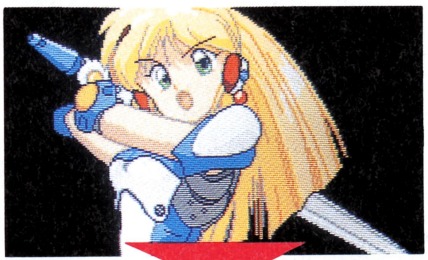
時代! 宇宙1のヒロインよ!!

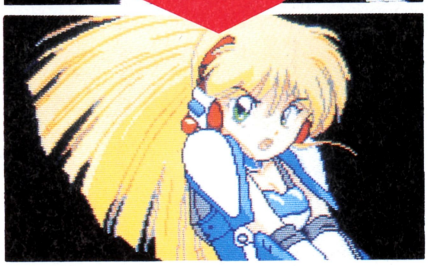


▲これが、ゲームの最初に舞台となる地球のマップ。果たしてどんな展開になっていくのかな?

VS13人衆 負っけないんだからっ!!

デジコミ「ユナ」はうごくうごく!!





銀嬢伝ユナは、デジタルコミックというジャンルのゲーム。月Pの読者ならもうデジコミって言葉覚えてくれているよね。アニメのようにガンガン動くビジュアルと音声でストーリーがいっそう楽しくなっちゃうってやつだ。ユナも基本的にはADVのようにコマンド選択で進んでいくんだけど、迫力あるバトルシーンなんかがバシバシ入ってくるアップテンポなデジコミだ。左の写真を見てちょうだい。ユナのアクションシーンの一部なんだけど、かーっこいいっしょ?これがバシバシ動くんだからちょー期待だね。早く動くシーンを見てみたい?はいはいはい!もうちょっとの辛抱だから我慢してね。

画面もにぎやか、これが「ユナ」のゲーム画面だ

▲画面構成は従来のADVに似ているよね。しゃべる人物が左端にうつるのが可愛いでしょ。

メインの画面となるのが左の画面。基本的なコマンド選択や会話はこういった画面で進んでいくんだ。この他にバトルシーンなんかが加わったりするんだ。登場人物のほとんどが音声で喋ってくれるからにぎやかだよ。さて、その声優さんだけど、なんとREDの総帥である広井王子氏やユナのキャラデザインの明貴美加さん、山田マキ女王様も出演してるんだって。

©1992 HUDSON ©1992 RED　イラスト／明貴美加

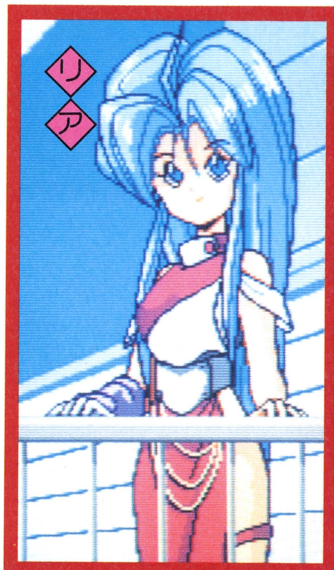
ユナ!あんたに宇宙1のお嬢

闇の13人衆強襲!!

ユナ〜!ほんとに大丈夫〜!?

え″ー！あんなトロいユナがお嬢様アイドルー?! 絶対絶対ぜえーったい信じらんなぁーい！あたしの方が宇宙一のお嬢様なんだからぁー!!…とまぁこんな具合にやり場のない嫉妬をお嬢様達はお持ちのようですが…。加えていうならユナは銀河を二分する勢力の一つ「光」の女王のマトリクス。なんだかわかんないけど、嫉妬の炎はさらに燃え上がりそう。そこで登場するのがもう一つの勢力「闇」のお嬢様達。ふん、何が光よ。ユナごときに宇宙一のお嬢様の座は渡さないんだからぁー！のノリでユナの邪魔をしちゃうみたい。まぁー可愛い顔してやることがエグいんだから。

そんな「闇」の13人衆のお嬢様達をどーんとご紹介してしまいましょう。え?! 13人いない?あ、ほんとだ。2人ほど今回は紹介できなかったけど、ま許してちょ。ちなみにリアちゃんは13人衆の親衛隊長だから数にいれないでね。

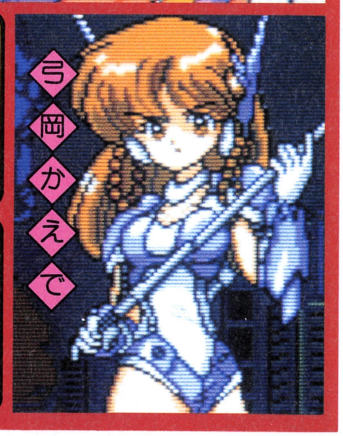


リア

高貴な沙雪華

本名：綾小路沙雪華

年齢：16歳
スリーサイズ：B80　W57　H86
血液：AB
趣味：ホームパーティ。日本舞踊
CV：ヒミツ



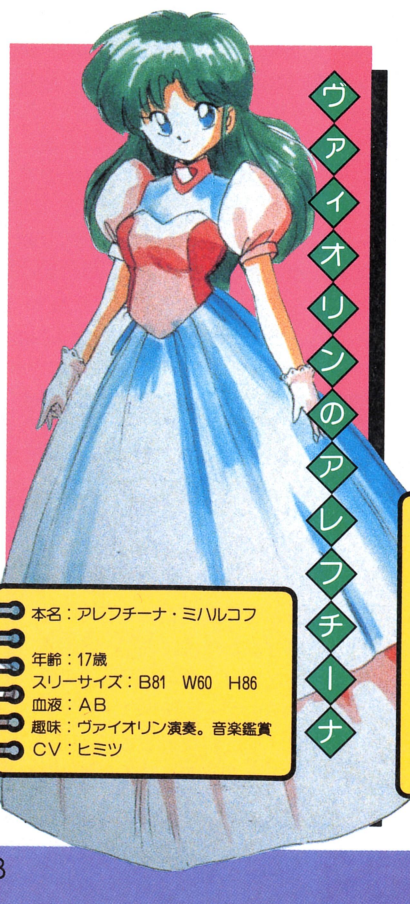
弓岡かえで

本名：弓岡かえで

年齢：16歳
スリーサイズ：B78　W57　H83
血液：AB
趣味：ショッピング。小物集め。
CV：ヒミツ

本名：リーアベルト・フォン・ノイエシュタイン

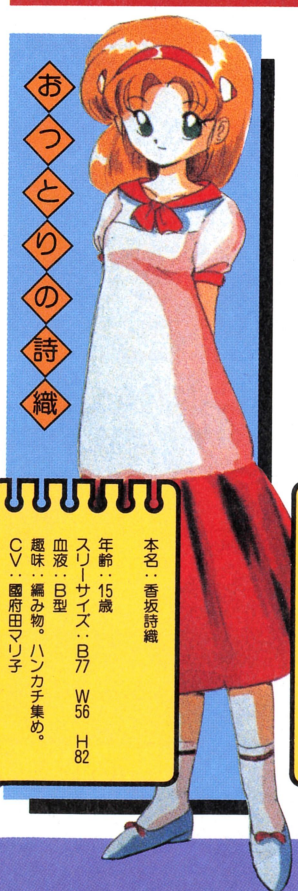
年齢：16歳
スリーサイズ：B80　W58　H85
血液：A型
趣味：刺繍。おいしい紅茶を入れる。
CV：冬馬　由美



ヴァイオリンのアレフチーナ

本名：アレフチーナ・ミハルコフ

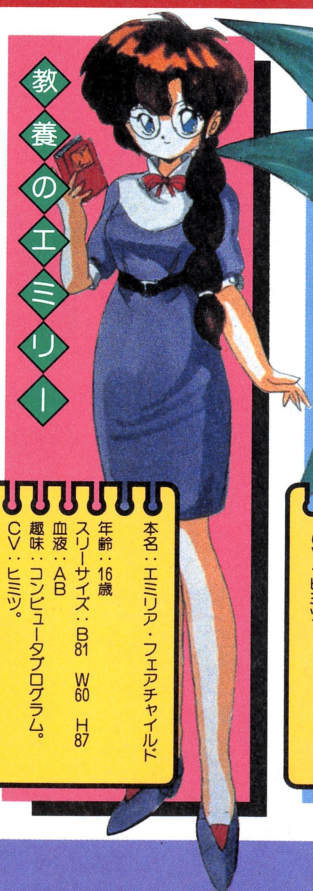
年齢：17歳
スリーサイズ：B81　W60　H86
血液：AB
趣味：ヴァイオリン演奏。音楽鑑賞
CV：ヒミツ



おつとりの詩織

本名：香坂詩織

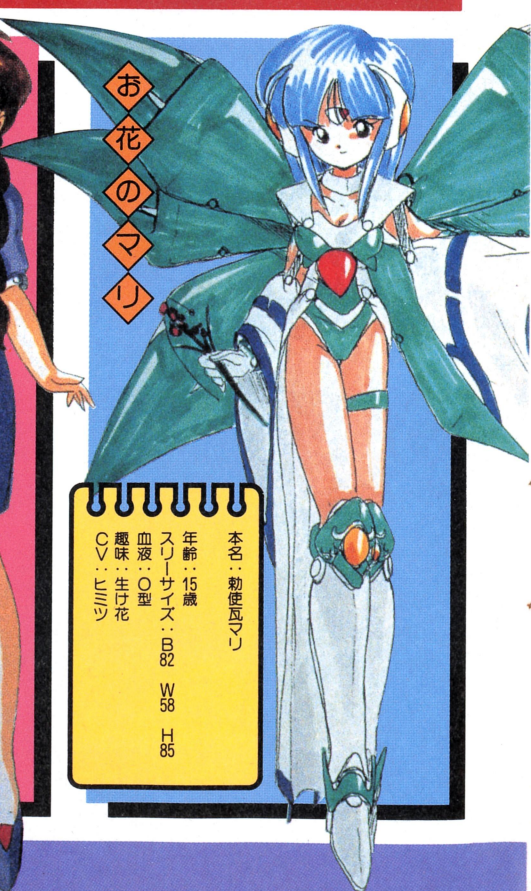
年齢：15歳
スリーサイズ：B77　W56　H82
血液：B型
趣味：編み物。ハンカチ集め。
CV：國府田マリ子



教養のエミリー

本名：エミリア・フェアチャイルド

年齢：16歳
スリーサイズ：B81　W60　H87
血液：AB
趣味：コンピュータプログラム。
CV：ヒミツ

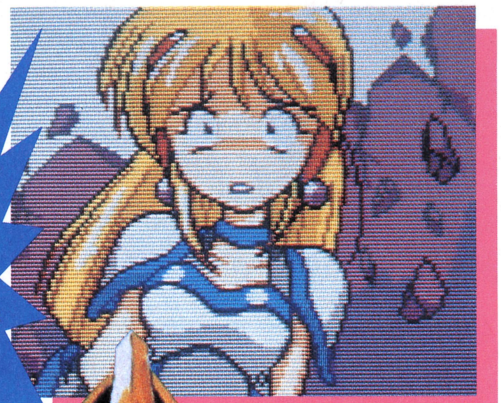


お花のマリ

本名：勅使瓜マリ

年齢：15歳
スリーサイズ：B82　W58　H85
血液：O型
趣味：生け花
CV：ヒミツ

様の座は渡さないわ！ユナ♥

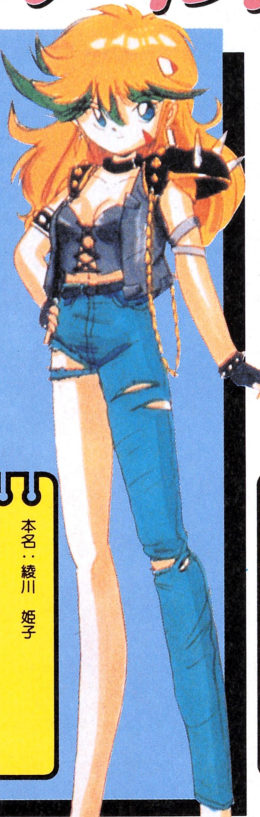


ガ～ン!!
負けそ…

六本木の舞

本名：徳大寺　舞
年齢：18歳
スリーサイズ：B86　W61　H89
血液：B型
趣味：ディスコ。ドライブ
CV：原　亜称

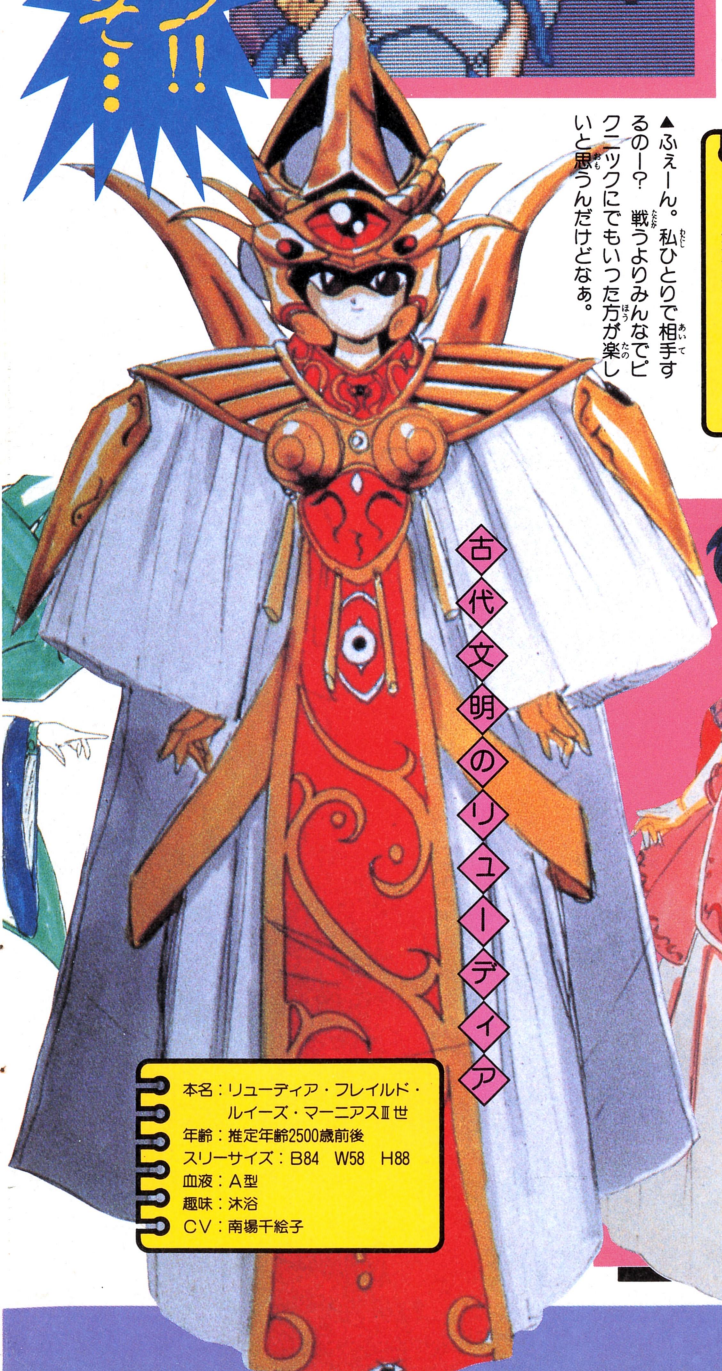
ロックの姫



本名：綾川　姫子
年齢：14歳
スリーサイズ：B78　W58　H84
血液：A型
趣味：ヘビメタCDの収集。バンド。
CV：鳥海喜美子

▲ふぇーん。私ひとりで相手するのー？　戦うよりみんなでビクニックにでもいった方が楽しいと思うんだけどなぁ。

古代文明のリューディア

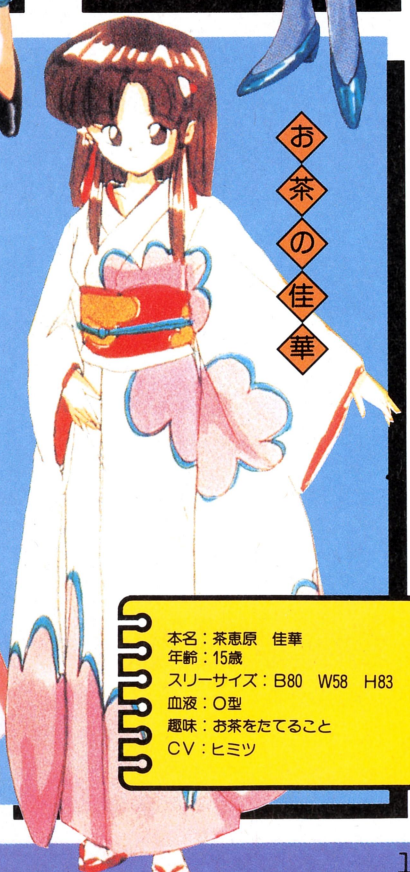


本名：リューディア・フレイルド・
　　ルイーズ・マーニアスⅢ世
年齢：推定年齢2500歳前後
スリーサイズ：B84　W58　H88
血液：A型
趣味：沐浴
CV：南場千絵子

家柄と血すじのルミナーエフ

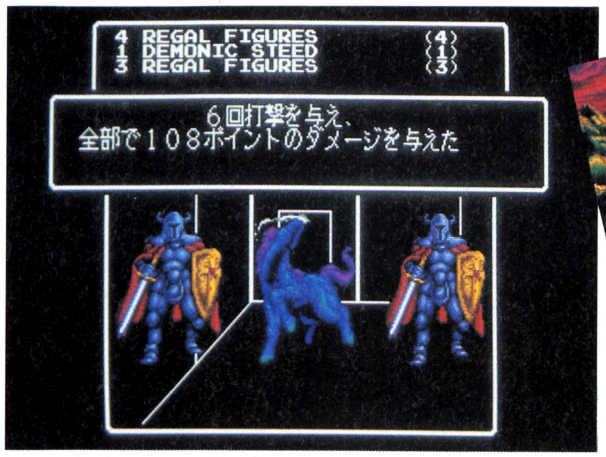
本名：ルミナーエフ・ド・
　　クロソワスキー
年齢：18歳
スリーサイズ：B84　W61　H86
血液：O型
趣味：乗馬
CV：山田真木（REDのマキ女王）

お茶の佳華



本名：茶恵原　佳華
年齢：15歳
スリーサイズ：B80　W58　H83
血液：O型
趣味：お茶をたてること
CV：ヒミツ

平和な街に現れた妖しい影、冒険者たちは



いよいよPCエンジンでも、3Dゲームの大御所といわれている『ウィザードリィV』が発売されるぅぅ。これはファンの人にとっては、ものすご〜くうれしいんじゃないかな？この『V』は今までの『ウィズ』に比べ、制作者が替わったせいもあり、戦闘中心から謎解き中心に変わったのだ。内容の方も魔法が増え、武器に射程が付くなどパワーアップした。もし、まだこの『ウィズ』シリーズをプレイしていない人がいるのなら、この『ウィザードリィV』が出るまでにウィズ・シリーズを買って、研究しておいたほうがいいぞ！　とにかくやればはまるこのゲーム、ファンでない人でも期待して待つべし。

ファン待望のソフトがS-CDで発売される!!

WIZ

PROLOGUE

伝説の宝珠によってリルガミンの街は平和を保ってきた。そして今、この未知なる力を秘めた宝珠と共にこの街の、平和を見守って来たのが"ゲートキーパー"である。だが、ある日"ソーン"という魔女が宝珠と共にゲートキーパーを捕らえてしまったのである。そこで、勇気ある冒険者が宝珠奪回のために、再び戦いに挑むのであった。

◀彼が伝説の宝珠と共に、リルガミンの平和を見守ってきた"ゲートキーパー"。

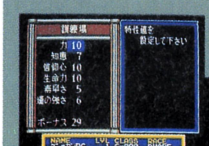
ナグザット
秋頃発売／予価7400円 2M

『WIZ・V』こんなゲームだっ!!

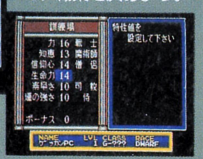
ウィザードリィVは、基本的には5作目になるんだけど、内容的にはウィザードリィIIIの続編にあたるゲーム（IVは別のシナリオ）なんだ。

■キャラクターを作るのだ!

ウィザードリィでは、自分で属性を決定したり、ステータスに数字を振り分けて、キャラを作る。



▼ボーナスを振り分けて、職業を決めよう。



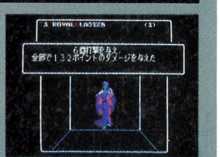
▲自分の種族を決めたあとに、属性を決める。

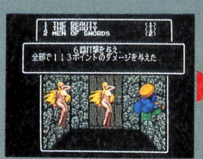
■ダンジョンは3Dタイプ

見ての通り、ウィズは3Dタイプのダンジョンである。フィールド・タイプのRPGとは違って、リアルな感覚でゲームが進んで行く。

■敵を倒してアイテムを入手!

このゲームの楽しみの一つである、アイテム集め。基本的には敵を倒して入手する。宝（アイテム）は宝箱の罠をはずして、手にいれる。





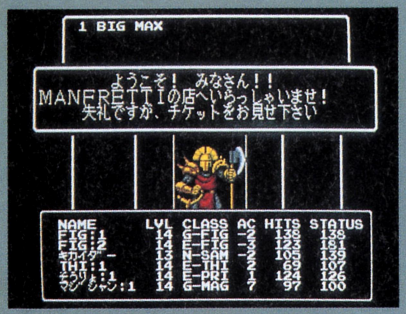
◀宝箱の罠は全部で15種類もある。

▲"訓練所"でキャラクターを作ったなら、"ギルガメッシュの酒場"でパーティを組んで、いざ出陣っっ！

"Copyright(C) 1982, 1992 by Sir-tech Software, Inc. All rights reserved. "WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc." "WIZARDRY-V HEART OF THE MAELSTROM", is a copyrighted program licensed to NAXAT CO LTD. by SIR-TECH SOFTWARE INC."

この影を倒すべく広大な迷宮へと旅立った!!

『V』はいままでのウィザードリィとはこんなとこが違う!



今回発売される『ウィザードリィV』はいままでのウィザードリィに比べ、変更された点が多い。右に紹介してあるのが、変更点で目立ったものだ。

■MAPが難解になった

ウィザードリィⅠ、Ⅱ、Ⅲではマップが20×20で統一されていた。『V』ではそれが不規則になり、より難解なものになった。

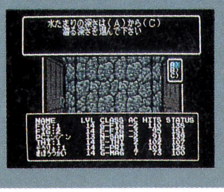
■武器に射程距離がついた

『V』では武器に新しく“射程距離”がついた。そのため、後列にいるキャラも敵を攻撃できるようになった。

■魔法の種類が変わった

今回から呪文の一部が変更された。あまり使えないものは、なくなったり、新たに増えたりした。

■戦闘時以外のコマンドが増えた



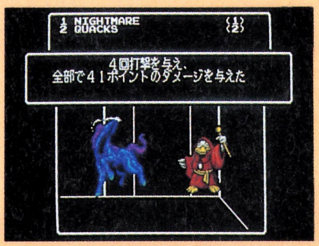
戦闘時以外にも、いろいろと(水中を泳いだり、扉のカギを開けたりする)やらなくてはいけないことがたくさんあるぞ!

WIZARDRY

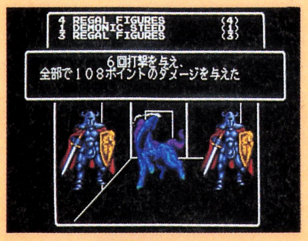
ウィザードリィV

ハート オブ ザ メイルストローム

モンスターも強力になったぞ!



パワーアップしたのはモンスターもいっしょだ。より強力になったヤツや、新しく登場するモンスターもいる。こいつらはレベルの低い冒険者なんか一撃で倒してしまうほど強い。装備をかためてのぞまないとつらいかも。



◀ナイト風の敵と闇のように黒い馬のバーティーだ。うーんいかにも強そうだ。

◀地下5階辺りで登場するピエロ。アンデッド系のモンスターと出現することが多い。格好は変だが……?

▲やったー、敵に大ダメージを与えた。でも喜んでられないみたい。トホホ……。

◀前作でもお馴染みのモンスター。黒魔術を使い、バラライズ攻撃をする。一番こわいのがLVドレイン。

◀怨念によって操られた骸骨がその本体だが、ローブをまとっていて内部が見えない。意外な強敵かも。

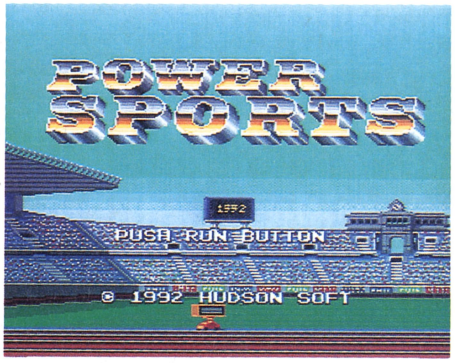
◀キレイな女性と、魔法使い風の男にヴァンパイアのバーティーが襲ってきた。

パワースポーツ
POWER SPORTS

5人で燃えるオリンピック!!ラ

■全競技世界新を目指せ!!

モードは6日間で全18種目を戦うオリンピックモードと各種目が練習できるトレーニングモードの2つ。最大5人まで参加できるので友達と一緒に色々な競技を楽しむことができるね。各競技で世界新記録をめざすのもオツだぜ。

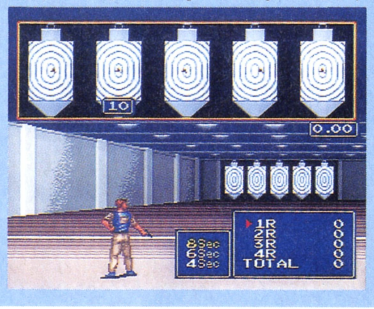


バルセロナオリンピックもついに開幕！スポーツ大好きキッズは目が離せないよね。そこで、うーん、おいらもあのフィールドで戦いたい！というキッズのために発売されるのがこの「パワースポーツ」だ。ハドソンのパワーシリーズのオリンピック編ともいうべきこのソフトで、たっぷりアスリート気分にひたれるはずだぜ。

SHOOTING
シューティングゲームできたえ

RAPID FIRE PISTOL

いわばピストルの早撃ち競技。限られた時間内で5つの的を狙い撃つんだ。ど真ん中を狙え！



◀時間は8秒、6秒、4秒の1セットを4回アタックできるんだ。

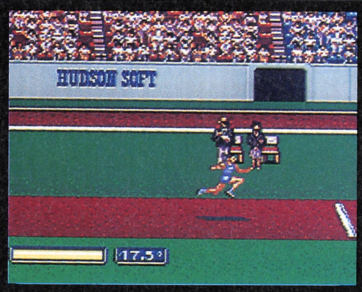
FIELD フィールド競技／6種目
タイミングが命!フィールドを制することができるか?

フィールド競技は全6種目。幅跳び、高跳びは体育の時間にやったことあるよね。ボタンの連打と角度調節が命の種目なんだ。

BROAD JUMP 走り幅跳び

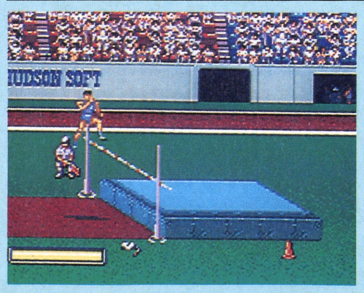
◀全力疾走+ジャスト角度でジャンプだ。45度前後が狙い目かな。

TRIPLE JUMP 三段跳び



◀ホップステップジャンプのタイミングが大切。結構難しいんだな。

HIGH JUMP 走り高跳び

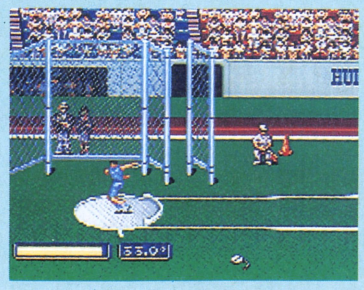


◀高跳びはボタンを離すタイミングで勝負。最初は難しいかも。

DISCUS THROW 円盤投げ

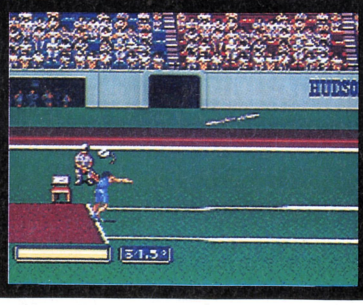
◀ぐるぐる回って円盤投げ。あまり高い角度だと飛距離がでないぞ。

HAMMER THROW ハンマー投げ



◀ハンマー投げも円盤投げとコツは同じ。回転の最中に角度調節だ。

JAVELIN THROW やり投げ



◀やり投げは白線のちょっと手前から投げるのがおすすめ。

ハドソン

10月10日発売

6500円

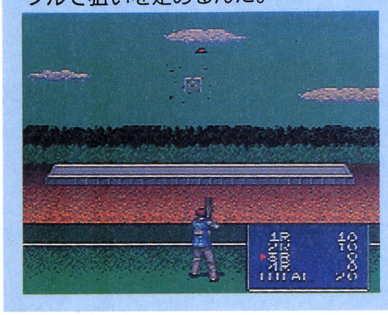
イバルは君だ!

射撃／2種目

た、腕の見せ所だぜ!!

CLAY PIGEON SHOOTING

飛び上がる円盤を撃ち落とすクレー射撃。カーソルで狙いを定めるんだ。

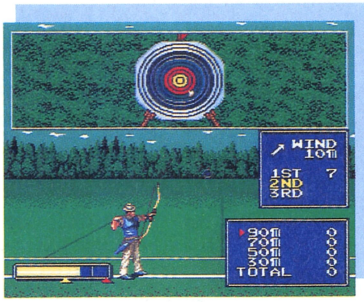


◀円盤の落ち際が狙い所。慣れれば全部撃ち落とせるはずだぜ。

ARCHERY アーチェリー

"静"のスポーツ、集中せよ!!

アーチェリーは弓をしぼるタイミングと離すタイミングで勝負。4つの距離の違う的を狙うんだ。風に影響されやすいので、慎重に狙う場所を決めよう。



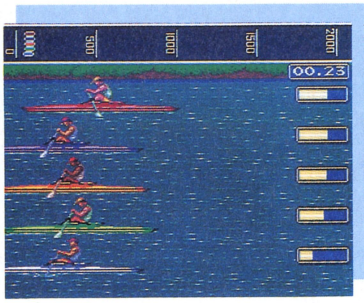
◀風に要注意。特に距離の長い時の影響はでかいぞ。

◀やったぜ！ど真ん中ーいつもこれだといいんだけどね。

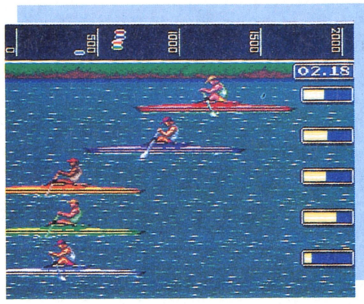
ROWING ローイング

耐久力と持久力で勝負だ!

ローイングはただ、ひたすら漕ぐだけでは勝てないんだ。漕ぎ手の持久力が減っちゃうとスピードが出なくなってしまうからね。このバランスに気をつけてプレイしてくれ。



◀連射ボタンを使ってしまうとすぐに右のバーが減るぞ。

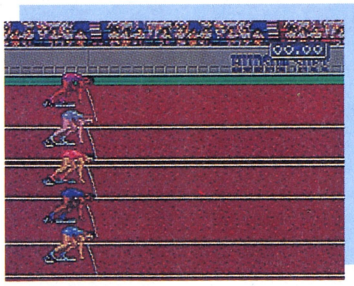


◀距離が長いから結構しんどいんだな。これが。

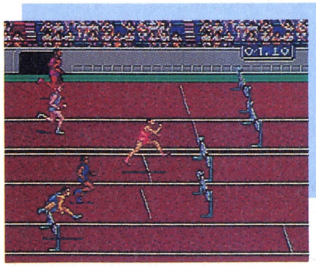
TRACK トラック競技／3種目

とにかく連打だ!! 9秒台をマークせよ!

お待たせ！やっぱオリンピックつったらこれだよね。ボタン連打しまくりのトラック競技。5人同時プレイができるので、ぜひ友達と走りまくってほしい。連射はできれば使ってほしくないな。

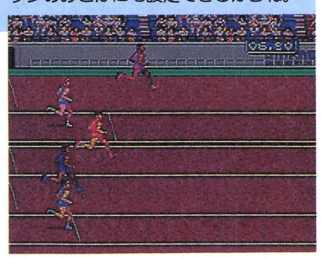


◀指が痛くなっちゃうんだよね、これ。でもやめられないんだ。



◀位置についてー！　フライングしないようにしてね。

▼とにかく連打だ。コンフィグで①ボタンのみとかにも設定できるからね。



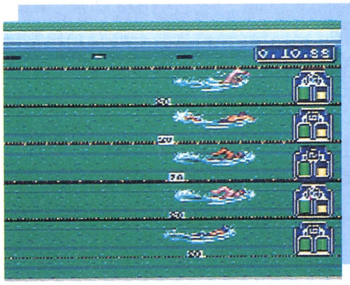
この3種目で勝負!

100M DASH
110M HURDLE
400M DASH

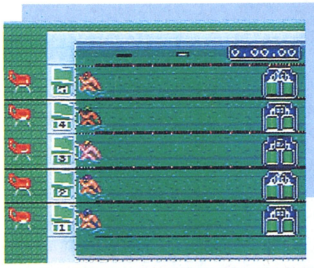
SWIMMING 水泳／5種目

息つぎのタイミングが大切なんだな

こちらはボタン連打に息つぎが加わった水泳競技。全5種目をプールで戦うのだ。でもこの水泳だけプレイヤーは全部女性になってしまう。うーんこれはハドソンさんのサービスと思っていいよね。



◀うん、やっぱり水泳は女子の方がいいよね。いや本当に。



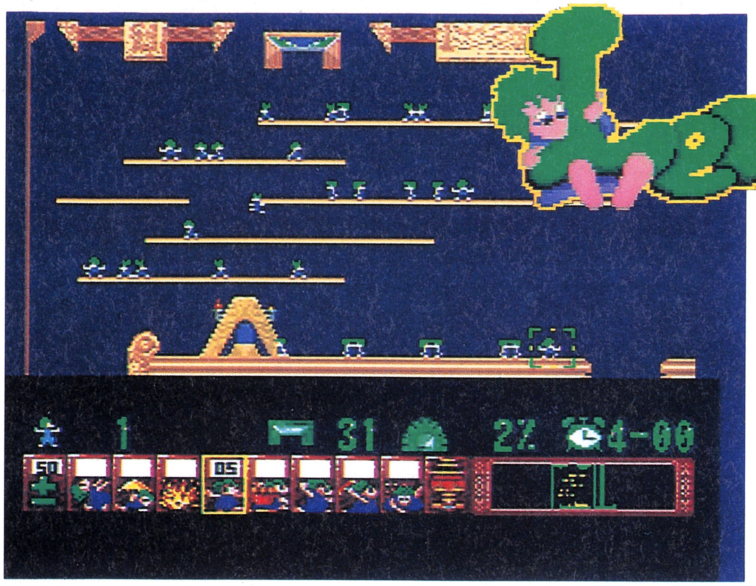
◀各種目が一目でわかるグラフィックがいいよね。凝ってるんだから。

▼息つぎを上手く使わないと遅れが出るぞ。負けてたまるか！！

この5種目で勝負!

FREE STYLE
BREAST STROKE
BACK STROKE
BUTTER FLY
INDIVIDUAL MEDLEY

©1992 HUDSON SOFT.



レミングス Lemmings™

サン電子／10月発売予定／価格未定

パソコン版で人気のあったアクションパズル。〝レミング〟とは日本ではタビネズミとも呼ばれる小さなネズミの種類で、集団行動をするというちょっと変わった習性をもっている。童話『ハメルーンの笛吹き』に出てくるネズミもひょっとするとこれかもしれない。……へへ、よく知らないけどね。

哀れなネズ公たちを導きたまえ…。

ゲーム中のレミングは画面に登場するとすぐステージ上を右方向に進んでいくんだけど、そのステージ上にはさまざまな障害物やトラップが待ちうけている。でもレミングたちはおかまいなしに、ひたすら前進。ただ歩き続ける。障害物に当たれば向きを変えてまた前進を始める。水に落ちたり、火に焼かれたり、また高い所から落ちたりすると死んでしまうんだけど、それでもかまわず続々と後を追ってくる。ウ〜ン、なんとも哀れなやつらだなァ……という思いとともに、なんかひとごとではないような気もしてくる……。

クライマー

▲カベを垂直に登る。カベを登りきると、また歩きだすぞ。

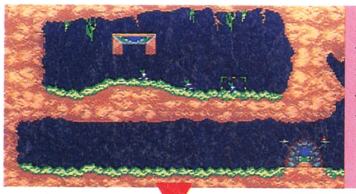
そんなレミングたちに8種類のコマンドを使って命令を与え、各ステージごと、制限時間内に決められた数(比率)以上のレミングたちを出口まで導いてあげるのが目的なのだ。

バッシャー

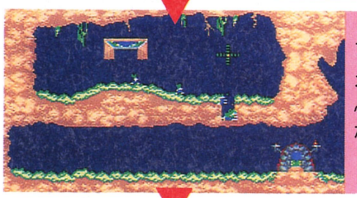
▲命令を与えたレミングの進行方向に、真横に穴を掘り進んでいく。

コマンドを選び、カーソルで命令!

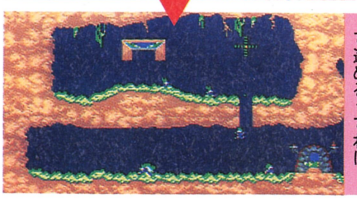
画面下の命令コマンドを選んだ後、カーソルを画面上のレミングに合わせ、ボタンを押せば、そのレミングは命令通りの行動を始めるぞ。ただし命令できるのは1回につき1匹だけ。一度に全員に命令することはできないのだ。



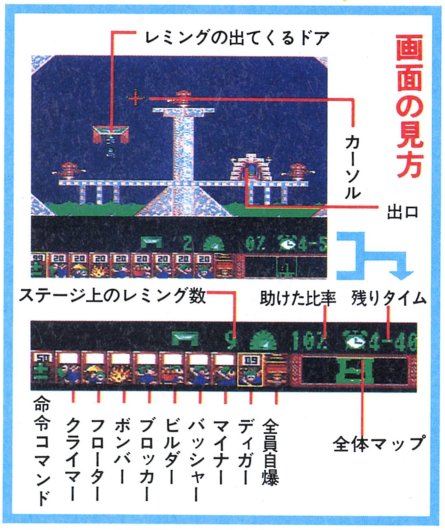
◀カーソルを合わせて、レミングに命令を与えてやる。

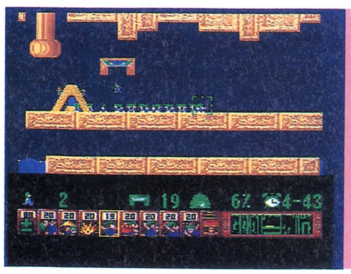


◀するとホラ、穴を掘り始めた。命令は〝ディガー〟だ。



◀穴が通じると道ができ、みんな出口まで進めるってわけ。



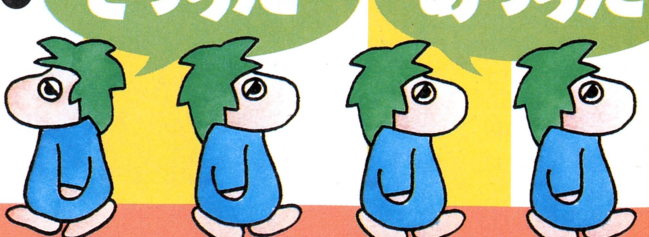


◀レミングたちは、ただ歩き続ける。そんな彼らを、出口まで連れてってあげよう!

え〜と、出口は…

ブロッカー

◀後からくるレミングたちを通せんぼ。前進するレミングたちは、ここで向きを変えるぞ。

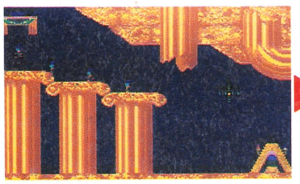


彼らの前に道はなく、彼らの後に道はできる。

ディガー
▲真下に穴を掘り進んでいく。ただし穴を掘れない所もあるので注意。

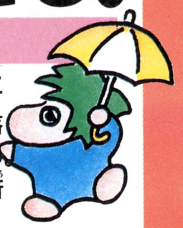
障害物を乗り越えたりトラップを避けたり、後に続くレミングたちに出口までの道すじを作ってあげるために、命令コマンドは使われる。ここではゲームの序盤に出てくる練習ステージを使って、いくつかの命令コマンドの使い方を紹介するぞ。

■高い所からは、フローターでヒラリ!



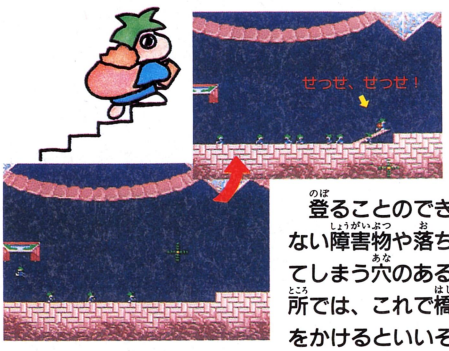
▲この高さからでは墜落死してしまう。そこで、落ちる前に〝フローター〟の命令を与えておくと……。

▲前進してきたレミングは、カサを開きユラユラと降下。無事に地上に降りて、出口へ向かうのであった。



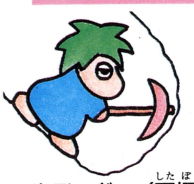
レミングはある一定以上の高さから落ちると死んでしまう。そんな落差のある所ではフローターだ。カサ（落下傘）を開いてユラリユラリ、どんなに高い所からでも、無事に降りることができるぞ。

■ビルダーで橋をかける



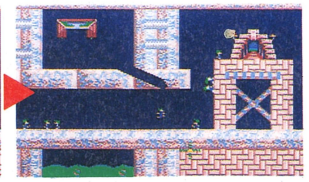
登ることのできない障害物や落ちてしまう穴のある所では、これで橋をかけるといいぞ。

■マイナーを使うと、ナナメ掘りができる!



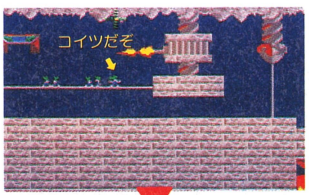
このマイナーは、ナナメ下に穴を掘ることができる。バッシャー（横掘り）やディガー（下掘り）と合わせて3種類の掘り方ができるので、状況に合わせてうまく使い分けよう。

▲このステージは〝ナナメ掘り〟がテーマ。穴を掘らないと出られないので、〝マイナー〟の命令を与える。



▲穴が通って道ができた。あとは出口が高い所にあるので、〝クライマー〟の命令で登らせればOKだ。

■ボンバーでドッカ〜ン!



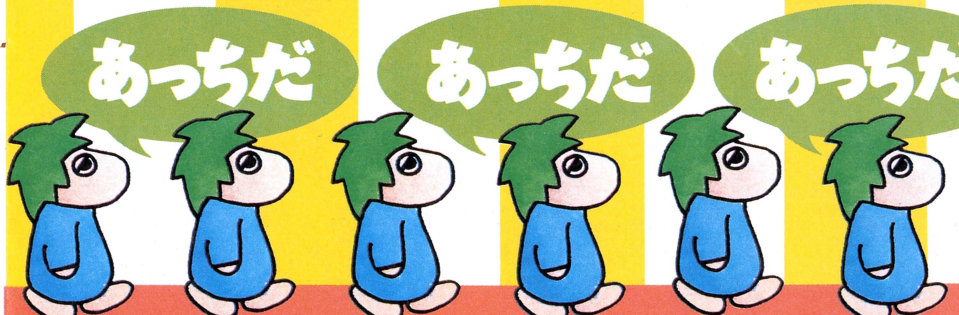
◀まず〝ブロッカー〟でレミングを足止め。続いて〝ボンバー〟の命令を与えると、カウントが始まりカウント5で……

◀ボンバーは穴の掘れない所に穴を開けたり、不要になったブロッカーを除去したりする時に使う、捨て身のコマンドだ。

アドバイス

8つの命令を使い分けてステージ攻略! だんだんムズかしくなっていくぞ〜っ!

ステージが進むと、頭を使って、8つの命令をうまく組み合わせ、使い分けないと攻略できないようになっている、なんたって〝アクションパズル〟だもんね。例えば上のようなステージでは、右のような命令の組み合わせで攻略するのだ。

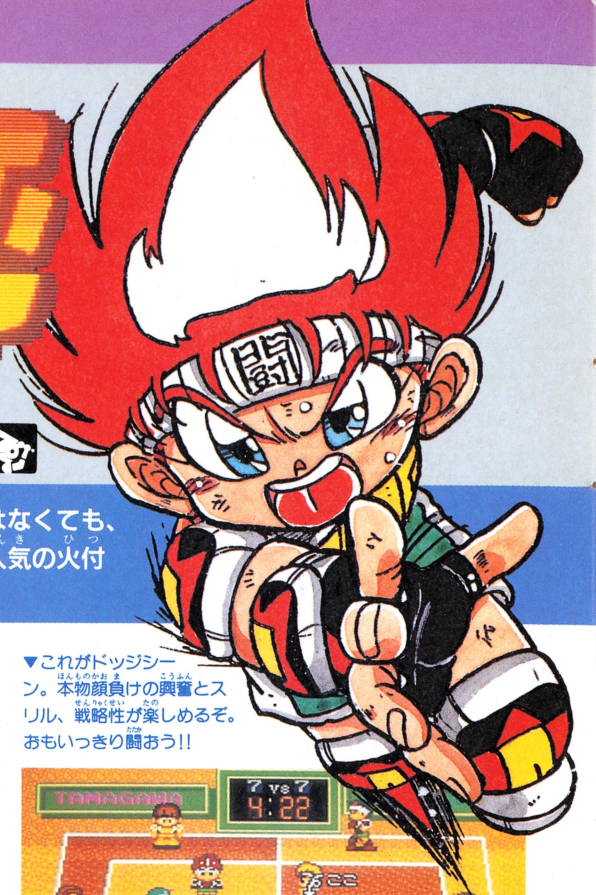


どこだ!?

Published under license from PSYGNOSIS LIMITED
©1991 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.
"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
©1991 SUNSOFT

あの弾平がPCで戦闘開始!!

炎の闘球児 ドッジ弾平



ハドソン／9月25日発売／6500円

日本全国に荒れ狂うスーパードッジ人気。実際に見たことはなくても、この名前くらいは知っているでしょ？　このスーパードッジ人気の火付け役になったのが、「炎の闘球児ドッジ弾平」なのだ。

究極の格闘球技。それがスーパードッジ!!

スーパードッジってのは、昔からあったドッジボールのルールを整理、より格闘色を強めたもの。具体的には、一度ヒット（ボールを当てられること）された選手は復活（ヒットされた選手が外野からヒットすれば内野に戻れるルール）できなかったり、競技時間を定めたりしている。これによって、従来のドッジボールにはない戦略性やスリルが増しているのだ。ゲームでもスーパードッジの持つ興奮が完全に再現されているぞ!!

▶スーパードッジは各地で大会などが催されている。キミも一度参加してみては。

◀ゲームには、RPGのようなフィールド画面なんかもあるぞ。

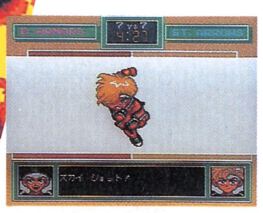
▼これがドッジシーン。本物顔負けの興奮とスリル、戦略性が楽しめるぞ。おもいっきり闘おう!!

超豪快! 必殺シュートをぶちかまし強敵たちを打ち負かせ!!

原作の技が全部あるぞ!!

「ドッジ弾平」の魅力は、何といっても登場するキャラたちの豪快な必殺技の数々。これもバッチリ再現されているぞ。もっとも、弾平たち球川小闘球部の選手たちは最初から必殺技を撃てるわけではない。ゲームを進めていくと覚えるのだ。

◀弾平の必殺技、「炎のシュート」!!　威力もドでかいスーパーシュットだ!!



◀弾平の終生のライバル、二階堂大河の「スカイシュット」炸裂!!

▲まるで野茂のように体をひねって撃つ、御堂嵐の「スピントルネードショット」!!

まずはフィールド画面で情報集めをしよう!

仲間になってくれる選手もいるぞ

闘球選手権優勝を目指すのが、弾平たちの目的。だからといって、がむしゃらに闘っていたのでは強敵に勝つことはできないぞ。試合を開始する前に、まず弾平の住む街を歩き回って情報集めをしよう。中には弾平と一緒に闘ってくれる仲間もいるよ。また、ゲームを進めていくと、練習試合をさせてくれるチームなんかもいるのだ。

▲最初はここからスタート。そんなに大きな街じゃないけど、聞き込みは丁寧に。

◀弾平の先輩、火浦が仲間になってくれた!!

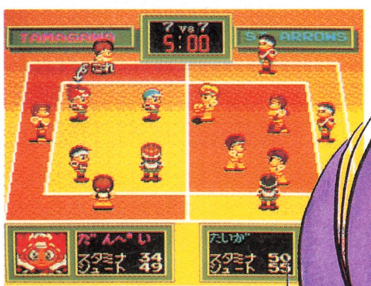
▶ドッジ連盟に行けば、試合をすることができるぞ。

▲試合を開始する前に、チームの状態をよく把握しておこう。また、スターティングメンバーの決定やポジションの決定ができるぞ。

いよいよ試合だ! 強敵たちとゴーファイト!!

超リアル!!戦略を考えて闘うのだ!!

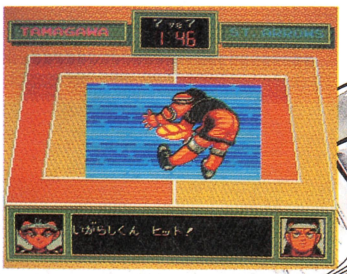
メンバーの決定などを行うと、いよいよ試合スタート!! ゲームでも実際のスーパードッジと同じように、ジャンプボールから開始する。タイミングよくボタンを押そう。ボールを取ったら、ショットを撃って、ガンガンヒットを狙え!! 制限時間は5分間。その時間内に1人でも多くの敵をヒットしなければならないのだから、もたもたしてる暇はないぞ!! ちなみに時間内に勝負がつかないときは延長戦になるよ。



▼パスカットもできる。右か左か? ボールの動きを予想してカットしよう。

▲これはショットを撃ったとこ。敵選手に合わせて、ボールを動かそう。

選手には全員体力がある。敵のショットを受ける(捕る)と少しずつダメージを受け、0になるとヒット!! 残り体力には気をつけよう。逆に体力の少ない敵選手は狙い目だ!!



©1992 HUDSON SOFT ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京

シェイプシフター
shapeshifter

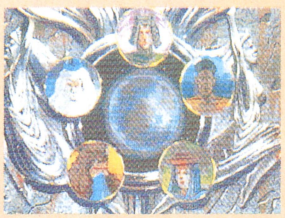
ビクター音産／9月29日発売／7400円

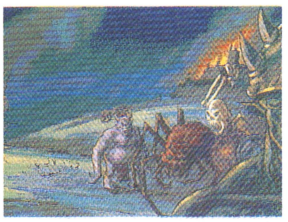
この『シェイプシフター』は、独特の雰囲気とストーリーを持ったアクションゲームだ！　もともと海外のゲームだった、ということもあって、グラフィックやビジュアルもすごくファンタジーしているぞ。また、ステージも洞窟あり、水中ありといろいろ変化があるから、アクション通の人も攻略しがいがありそうだねっ。

捕われた魔術師を救い秘めたる力を手に入れろ

STORY

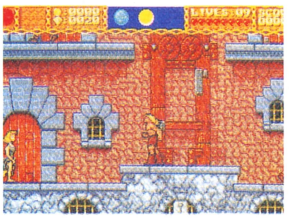
舞台は"クレリオン"という大地。
その大地の平和は、「ファイブ・リング」と呼ばれる5人の魔法使いによって守られており、光の時代が続いていた。
ところが、予言者がある日こんな予言をしたのだった。「この光の時代は終わり、暗黒の時代がクレリオンに訪れるだろう…。」と。
そんな中、闇の王国から来たという3匹の魔物が人々の前に姿を現した！
奴らは5人の魔法使いを幽閉し、さらには、この大地を闇の力によって覆い尽くそうとしていたのだ！





▶クレリオンの大地に次々と魔物が……。

このゲームは、一つの町を拠点として物語が進んで行くようになっている。町で武器などを揃えてから冒険に出るわけだけど、主人公の攻撃方法はそれだけじゃないぞ！　なんと、捕われた魔法使いを助けるごとに、変身能力を身に付けることができるのだっ。
うまく能力を活かして進んでいこう！
また、主人公・ライコスの声は「機動戦士ガンダム」のシャアなどでお馴染み、池田秀一さんが担当だ。



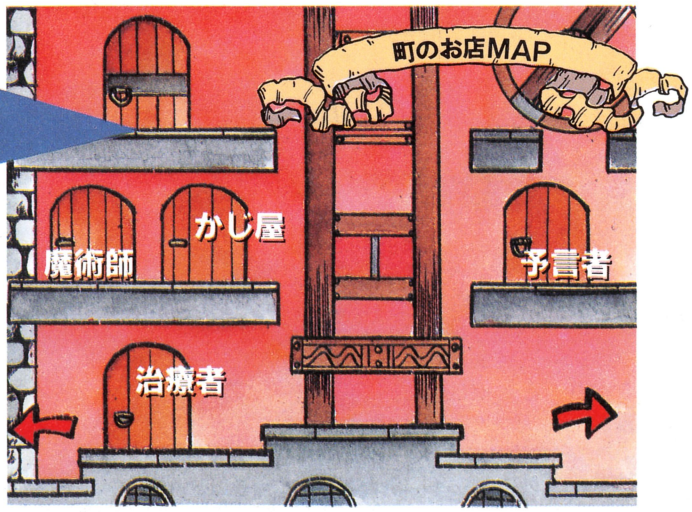
◀大臣の家は町の3階にある。エレベーターで行こう。

冒険の拠点となる町にはいろいろな店があるゾ!!

大臣の家

まず、ここに来ないと町から出ることができない。最初に大臣がくれるゴールドで、武器などを買って、冒険の準備をしよう！
また、ここでセーブとロードができるので、こまめに利用すると便利。

◀いつも困った様子の大臣。彼の話を聞いてあげよう。



▶ここではその名の通り体力を回復してもらえる。しかしゴールドを払わないとダメだよ。

◀ここで武器を購入しよう。しかし、このおやじも困った顔をしているぞ。不景気なのかナ？

右のマップを見てもらうとわかると思うけど、この町には5つの扉がある。その中の一つ、魔術師の店では、武器を持って行くと、魔法を掛けてさらに強力にしてくれるぞ。

武器とアイテムをつかいこなして突き進め!!

1.ライコスを助けるアイテム

右にあるアイテム類は、敵を倒すと手に入ったり、フィールドに置いてあったりする。

ポーションはもう御存知、体力回復。ゴールドは町で必要になるよね。パワーアップアイテムは、取ると武器が3段階までアップするぞ！　また、ジェムは変身するときに必要だ。

2.日食をうまく利用しよう

◀もうすぐ、月と太陽が重なって日食になる。

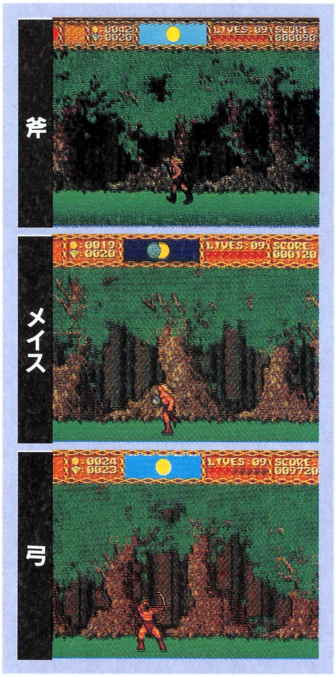
▶日食になると画面に稲妻が走り、ライコスの体力がフル回復するぞっ！

このゲームの一つの特徴がこの“日食”。

画面の上にある表示を見ながらゲームを進めよう。うまく利用すれば、ボスの前でちょうど体力回復できるぞ！

立っているだけでも、月は動くから、敵のいない所で日食を待つのもいいネ。

3.武器と攻撃方法

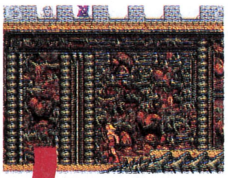


武器は町の鍛冶屋に売っている3種類だぞ。最初はゴールドもそんなにないから、斧を買おう。あとでパワーアップアイテムを取ると、投げられるようになるので便利だ。メイスは斧よりも攻撃力がアップする。また、唯一の飛び道具・弓は、攻撃力も高くてすごく使えるのでオススメ！　矢も補充しなくていいしね。

◀最初は当たり前のごとく手で持って攻撃する。

▶アイテムを取ってより強力になった斧。遠くの敵も倒せるね。

各エリアのボスを倒すと変身できるようになるぞ!



◀ほーらライコスの体が何やら変化したぞ。

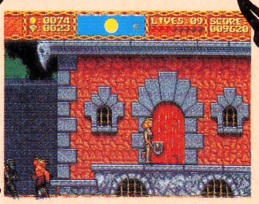
さて、最初に少しふれたけど、捕らわれた魔法使いを助けると、様々な変身能力を身に付けることができる。

ステージによっては、変身しないと進めないことがあるのでいろいろ試してみよう。変身できる種類は下の表にまとめたので見てちょうだい。ただ、変身するためには“ジェム”が必要。一つのジェムで3分間変身することができて、それを過ぎると新たにジェムを消費するぞ。（ジェムの減り具合は、画面の左上にあるタイマーに表示される。）肝心な所でジェムが無くならないようにねっ。

変身するもの	必要なジェム	特　長
黒豹	1	ジャンプ力が一番ある。
鮫	2	海中へ入ることができる。
岩石巨人	3	攻撃力は一番！
ドラゴン	4	空を飛び炎の弾を出す。
超戦士	?	?

この表を見るだけで、どんな攻撃ができるのか興味がわいちゃうよネ？　最後の超戦士は一体どんなふうなのか謎なんだ。キミの目で確かめよう！

まず最初は大グモ退治!



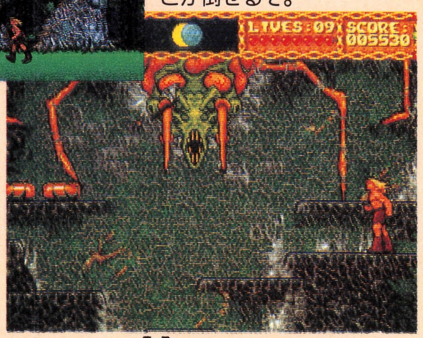
最初に大臣から頼まれるのは、西にいるクモ族の退治だ。

▲大臣と話すまで門番が外へ出してくれないぞ。

このクモ族に村の人々が何人もさらわれてしまったらしいぞ！　最初の冒険だけあって、敵は強くないので斧で十分対応できるだろう。

気持ち悪い大グモが、ワラワラいるのを退治しつつ、まっすぐ西へ進もう。

クモ族のボスは、斧をパワーアップさせて戦えば何とか倒せるぞ。



▶なんとまぁ～ブキミな…。こいつはここから攻撃するといい。

▲ボスの前にいるこいつは倒すとポーションを出してくれる。

© 1992 ICOM Simulations, Inc. All rights reserved. Published under licenced from ICOM Simulations, Inc. Licenced in conjunction with JPI.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.

NEO METAL FANTASY

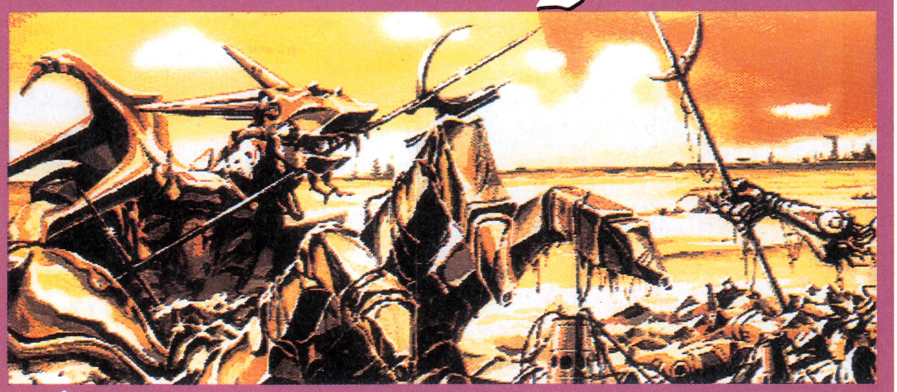
ファージアスの邪皇帝

ヒューマン/8月発売予定/予価7500円

発売まであとわずかのこの『ファージアスの邪皇帝』。正確な発売日は決まってないみたいだけど、8月中には発売されるので、もう少しガマンしてくれ。そこで今月は、発売が待ちきれない人達のために、このゲームの主要人物とストーリーを紹介するね（え、そんなんじゃやだ？　まぁ、そんなこと言わずに見てくださいよ）。

千年の時を経て、伝説の戦士が

Prologue はじめに

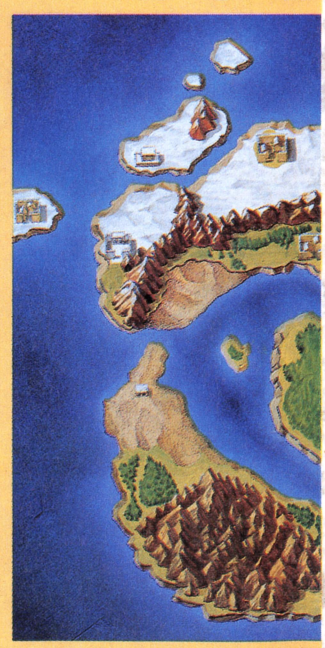


Story ものがたり

忘却の神話がある。
かつて神々がこのファージアスに生命を吹き込み、我々が生まれて間もない頃破壊の神がこの地に降り立った。破壊の神は星に住む生命に、恐怖と死を与えるためだけに存在し、地上に破壊の軍団を送り出した。星の生命達は、彼らに対して勇敢に戦うがことごとく破れた。その時、神々が創造した一人の戦士が現れ、破壊の神に戦いを挑んだ。その壮絶なる戦いは三百年に渡って続いたという。だがその戦いにもやがて決着のつくときが来た。戦士の剣は破壊の神の力の元である赤き目を砕き、ついに破壊神を深き眠りにつかせたのである。それから千年の時が流れ、この神話が人々の記憶から忘れ去られた頃、新たなる脅威が一人の男によってファージアスを襲う。
そして人々はその男をこう呼んだ。
ファージアスの邪皇帝と……

WOR

右のマップが『ファージアスの邪皇帝』の舞台となる、"ファージアス大陸"だ。始めに『サマルカンサの街』からスタートし、仲間の力を借りながら、様々な謎を解かなくてはならない。この広大な世界のどこかに邪皇帝がいるのは確かだ。はたして、ディメオラ達は、邪皇帝を倒すことができるのだろうか……？



◀こいつが仲間の一人の"マテル"。最初は役立たずだが、冒険が進むにつれ、どんどん不思議な力を身に付けていく。

◀この人達がファージアスのメイン・キャラクター。それぞれの人物たちは、どこでどんな風に出会うのだろう

よみがえる

L D MAP

ゲームのメインキャラクター

ディメオラ

◀覇神戦争時に、神々によって創造された戦士。永い眠りについたが、再び蘇った。

サッドネス

◀ジュノーン族の戦士。仲間を殺され、復讐のためにゲリラ活動を行っている。

アティマ

◀ディメオラを復活させる写魂ギルドの巫女。明るくおてんばな性格の女の子。

マテル

◀異次元碧玉界のジオリア族の出身。邪皇帝軍の侵略から逃れるため、この世界に来た。

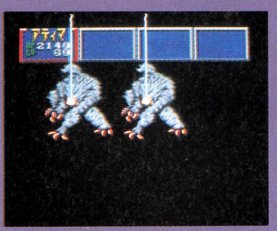
この他にも仲間がいるぞっ!!

左の人物達の他にもアティマ達を助けてくれるキャラがいる。それぞれの人物には個性があり、冒険を楽しませてくれるし、頼もしい仲間でもある。この他にもアティマ達を助けてくれる人たちがいる。

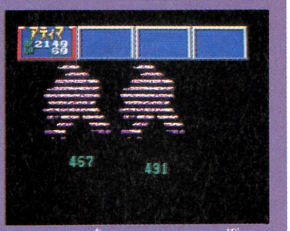
戦闘システムはとても簡単っ!

この『ファージアスの邪皇帝』の戦闘シーンは、全てアニメで表現される。もちろん、装備してる武器によってアニメパターンも変わるし、キャラクターが使用する魔法によってもド派手にアニメするぞ! コマンドも分かりやすく、スピード感のある戦闘が楽しめるようになってる。それから敵モンスターも迫力のあるヤツばかりで（ここで登場してるヤツより大きいモンスターもたくさんいるのだ）、おもわず見とれてしまうぞ!

▲何だか強そうな敵が出てきた。う〜ん勝てるだろうか?



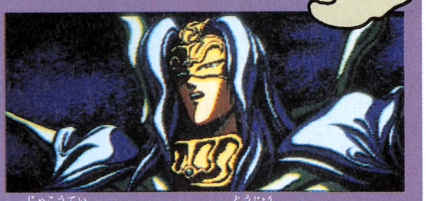
▲とりあえず"レーザーガン"で攻撃だ。敵の頭上に閃光が走る。



▲やった一勝ったぞ! この私を襲ったことを後悔するんだな。

イベントもアニメでビシバシ表現!

アニメするのは戦闘シーンだけではない。旅の途中で発生するイベントでもビシバシアニメする。ちなみにこれは、ディメオラとマテルが初めて出会うシーン。



邪皇帝"アーキー"の登場シーン。こいつはファージアス大陸を手中におさめ、邪神を復活させようとしている。ディメオラ達は邪神の復活を阻止できるだろうか?

©角川書店／角川メディアオフィス／薄葉士郎／HUMAN

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2

打倒、元祖無差別格闘流！

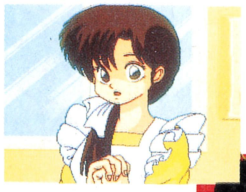
メサイヤ／10月2日発売／7200円

発売日が10月2日に決定し、待ちに待った『らんま』がもうすぐ登場するぞ。今回は前作とうって変わって、バリバリの格闘アクション。多彩な動きで、おなじみのキャラクターたちが活躍するぞ。もちろんビジュアルシーンもたくさん入っているから、思う存分『らんま』ワールドを楽しむことができるね！

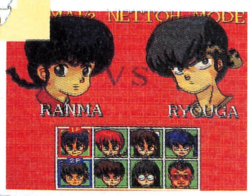
格闘アクションは「らんま」におまかせ!!

今月は発売まで待てない！　というみんなのために、ストーリーモードを紹介するぞ。

今回のストーリーは、基本的に原作と同じ。だから、原作の名場面をPCエンジンでもう1度楽しめるってワケなんだ。でも、原作どおりうまく行くかどうかはキミたちの腕しだいだ！



▼熱闘モードは人間同士の対戦バトル。必殺技で相手を一気にたたきつぶそう！



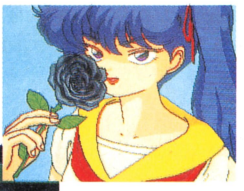
▲ストーリーモードは全8話構成。ストーリーの間にアクションが入り、白熱した戦いが展開するぞ。

PART 1「バトル・ザ・銭湯」

▼八宝斉のフロオケ攻撃！　うまくかわして攻撃をたたきこもう。

▲オフロが壊れたので銭湯にやってきた一行。そのころ男湯では…。

PART 2「黒バラの小太刀」



▼ケガのせいで突如らんまがピンチヒッターに。新体操で勝負だ！

▲九能の妹、小太刀が乱馬をかけてあかねに勝負を挑んできたぞ。

PART 3「お好み焼きの右京」

▼お好み焼き屋だけあって、大ヘラ、小ヘラなど特殊攻撃が多いぞ。

▲幼なじみの右京が乱馬のクラスに転校してきた。が、突然闘いを挑んできた！

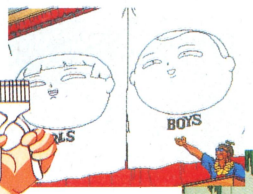
PART 4「さすらいの良牙」

▼良牙の必殺技、傘突きが乱馬を襲う！　果して勝ち目はあるのか!?

▲ふたまたをかけていた乱馬に対し、勝負を挑んでくる良牙。校門の前で戦闘開始！

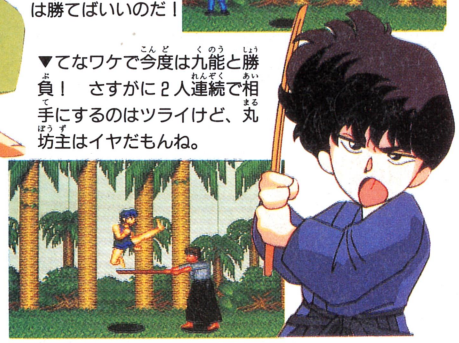
HYPER ACTION

PART 5「帰ってきた校長」



◀校長の命令により、風林間高校の生徒は丸坊主かおかっぱにしなければならない！　どうしたらいいんだろうか？

▶と考えるより先に闘いが始まっちゃうんだな。ようは勝てばいいのだ！

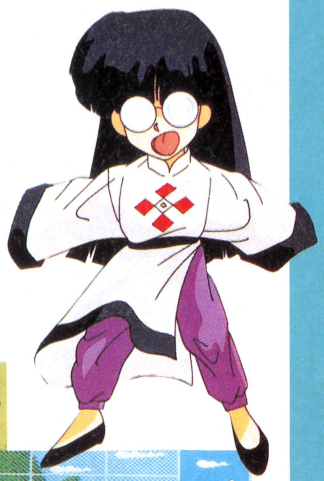


▼てなワケで今度は九能と勝負！　さすがに２人連続で相手にするのはツライけど、丸坊主はイヤだもんね。

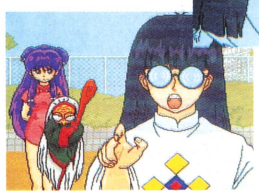
▲息子を探してくれれば丸坊主はナシ。でも息子って…。

PART 6「ムース襲来」

◀シャンプーとの清らかな(?)過去を思い出すムース。



▶乱馬にシャンプーをとられて復讐に燃える！　でもシャンプーは乱馬一筋だし…。

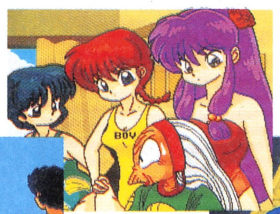


◀なぜかあかねとシャンプーをかけて、ムースと闘うことになってしまったぞ。

▲ムースはいろんな武器を使って襲ってくる。かなり手強いぞ！

PART 7「恋の丸薬」

▼海水浴に出かけた乱馬たちはそこで八宝斉とバッタリ顔を会わす。



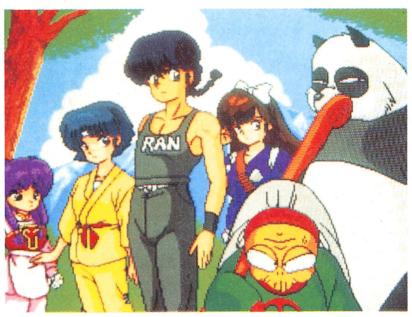
▼飲ませた相手に自分を好きにさせる「丸薬」をかけて、またまた八宝斉と対決！　見た目とは違ってけっこう強いぞ！

▲女傑族の腕輪に隠された、「丸薬」の秘密を語るコロン。

▲八宝斉は小さい分こっちの攻撃も当りにくい。正確に攻撃して一気に勝負をつけよう。

PART 8「飛竜昇天破」

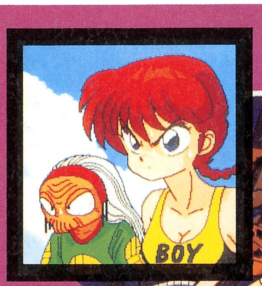
▼ふたたび八宝斉が襲ってくることを予想して、修行開始！



▲良牙を練習相手に飛竜昇天破の特訓。無事に会得できるのか!?

▲出た～飛竜昇天破！　苦労して修得しただけあって、破壊力はバツグン。どんな敵でも一撃だ！

VISUAL & VOICE



©NCS　©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

レーザーソフト／9月11日
発売予定／6980円

F1チームシミュレーション PROJECT F

マンパワーにスポットライト！

▼F1チームのすべてをしょって立つ男。それがチーム監督だ。これはやりがいのある仕事だぞ!!

優れたチームには優れた人材がいなければならない。というわけで、今回はF1チームにかかわる人たちを、『プロジェクトF』を通して見てみよう。

まずは、チームの要「監督」だ。F1チームにおいて監督の役割は非常に重い。チーム体制を作り上げるというのはもちろん、マネージメントの基本方針も決定しなければならない。チームが勝てない責任はすべて監督に回ってくるから大変だ。その分、自分の作ったチームが覇者となった時の喜びはひとしおなのだ。

◀監督のタイプによって、チームの性格が決定されるのだ。

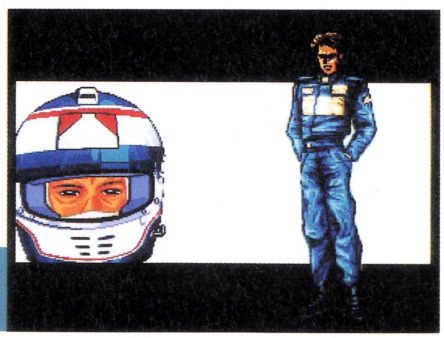
チームをまとめる大黒柱"監督"

▶一流ドライバーとの契約には、いろいろな困難があるのだ。

さて、次はレースの中で最もクローズアップされる存在であるドライバーだ。F1チームを作りレースに参加する以上、優れたマシンとともに、それを走らせる優れたドライバーは絶対になくてはならないものだ。

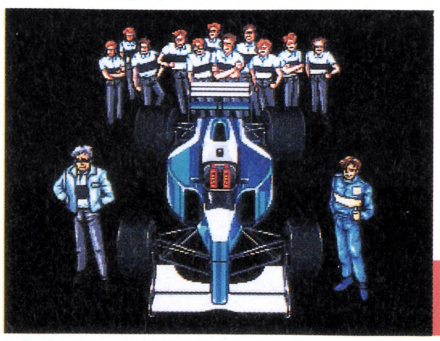
とはいっても、常に希望どおりのドライバーと契約できるわけではない。一流と呼ばれるドライバーとの契約には、多額の資金はもちろん、何らかの条件も満たさなければならないからだ。いかに優秀なドライバーを確保できるか。それが問題だ。

▼つねに死ととなり合わせの危険を持つレース。その極限のドライビングに挑むのがF1ドライバーだ。



命を賭けて走る"ドライバー"

▼決して華やかな存在ではないが、いなくてはならないのが、チームの各スタッフたちなのだ。



F1チームを運営していく上で欠かせない人たちのなかで、最後を飾るのがスタッフの面々だ。ひとくちにスタッフといっても、いろいろな種類がある。マネージメントの効率を良くするのが、マネージメントスタッフ。メカニカル面の仕事をするスタッフは、アクシデントの発生を抑えるメカニック、マシンの熟成スピードを高めるエンジニア、マシンのレスポンスを決定するディベロッパーなどというようにわかれている。当然人数が多い方が効率もよくなるぞ。

◀スタッフを雇う人数はどのぐらいの資金を回すかによって決まるぞ。

縁の下の力持ち"チームスタッフ"

©TELENET JAPAN 1992

TRAVELエプル

RIOT／9月上旬発売／6980円

バクダン片手に北極へGO!!

人間って生き物は、とにかく戦うことが好きらしい。最近の格闘ゲームの爆発的人気も、そんな一面を裏づけているようだ。体力に自信のないヒトでも、強そうなヤツと互角以上に戦える、というゲームならではの展開もたまらないネ。そんなワケで、この『TRAVELエプル』も戦うココロを刺激してくれるゲームなのだ。まあ、このゲームの場合「格闘」というよりも、凶器でバキバキッ！　ってぇ感じだけど。でも、これがなかなか燃えるんだ！　さあ、バクダンで相手を蹴散らすのだ!!

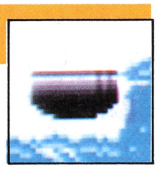
これが戦いのフィールドだ!

▲コイツは練習モード。仲間のパル相手に、練習で戦うのだ。エンリョはいらないぜっ！

デンジャラスなアイテム紹介だ!

このゲームでは、戦いに使う武器アイテムはフィールドに落っこちているのだ。さあさあ、欲しいモノをじゃんじゃん拾うが良いぞえ。

殴りモノアイテム



こん棒や鉄パイプなどのアイテムは、取ったらガシガシ殴りにいくのだ。相手が流血するまで、ボコスコ殴ってあげちゃいましょう。

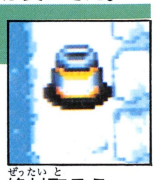
◀鉄パイプはこん棒よりイタイ。体力があるうちに殴りに行くのが基本。

投げモノアイテム

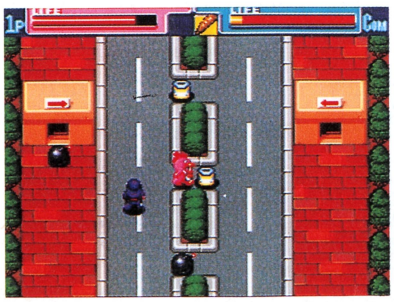
爆弾や手りゅう弾などのアイテムは、相手と離れている時に有効。それぞれ射程距離や爆発の範囲が違うぞ。良く考えて投げろっ！

◀センジャーボムは爆風が広範囲に広がるのだ。自爆することもあるぞ。

回復アイテム



画面内に落ちている小ビンは回復アイテムだ。その名もドーピング……ヤバイ。危険すぎるぞ！　でも、見つけたら絶対取ろう。

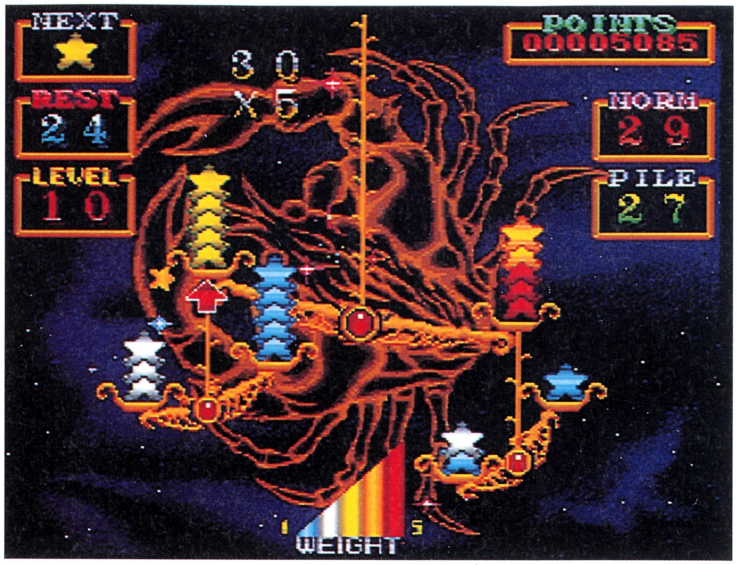


◀ビンの色によって効果が違う。でもドーピングなんかしたら記録抹消だ。

©TELENET JAPAN 1992

ナグザット／8月下旬発売予定／価格未定

ファンタジックな画面が魅力的な、新感覚パズルアクションゲームが登場するぞ。大作RPGや、ハードなシューティングゲームに疲れたとき、ちょっと遊ぶと気分もリフレッシュ!!　ほんわかと遊べる良質のパズル。女の子と一緒にプレイするとい〜かもね。



のんびりほんわか幸せパズル!!

ルールはカンタン

ゲームのルールは簡単そのもの。空(?)から落ちてくる5種類の星を、天秤にバランスよく積み上げていけばいいのだ。5種類の星はそれぞれ重さが異なり、下手に積むとバランスが崩れ、積み上げた星が全部天秤から落ちてしまう。

ステージをクリアするためには決められた数の星を積まなければいけないから、微妙なバランスを考えながらプレイしないといけないのだ!!　日頃のバランス感覚が試されるぞ。

▲天秤には6つの皿がある。どこに置くかがゲーム攻略の鍵を握るぞ!!

▶このステージは25個積めばクリアできる。

◀ほーらクリア。解き方によってボーナスが違うぞ。

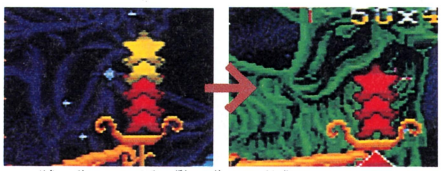
星の重さを覚えよう

青	白	黄色	オレンジ	赤
▲一番軽い星。1の重さ。	▲2の重さ。置きやすい星。	▲3の重さ。軽く重い(?)。	▲4の重さ。けっこう重い。	▲5の重さ。スゲー嫌な星。

テクニックを駆使しよう

挟み消し

様々なテクニックが使えるのも、このゲームのいいところ。特に同じ色の星で挟むと、間の星を消せる「挟み消し」は、かなり使える技だ。



▲「挟み消し」は嫌な星を消せて便利なんだけど、下手に消すと釣り合っていたバランスが崩れて危険!!

九連消し

これはけっこう難しいテクニック。同じ色の星を、1つの皿に9個重ねると、なーんと全ての星を消すことが出来るのだ。とは言っても、同じ星が来てくれないと出来ないから、運頼みってな感じかな?

▲ほーらね。全部の星が消えたでしょ。

注目　背景も美しいのだ

背景を彩る様々な星座の美しいグラフィクも見逃せないぞ。キミはどの星座を知っているかな?

◀おおっ、後ろにも天秤が!!　つまり天秤座。

▲双子座。食物じゃないぞ。そりゃソーセージ（双生児）か。苦しい…。

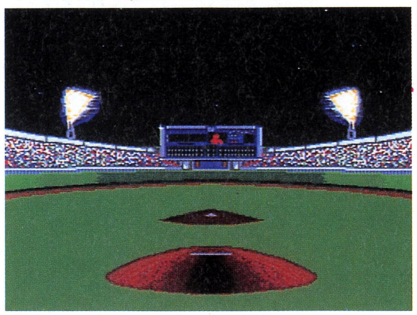
◀顔が隠れちゃってるけど、獅子座だよ。

©1991 MNM SOFT WARE　©1992 NAXAT SOFT

ザ・プロ野球 SUPER

インテック／10月16日発売予定／6800円

インテックさんの『プロ野球』シリーズの最新版は、スーパーCD・ROM²初の野球ゲームとなって登場だ。チーム、選手から球場までプロ球界の実際のデータで登場するから目がはなせない。本物もゲームも、やっぱり野球がおもしろいっ！と断言しちゃうのだ。今月は「王者」ライオンズと、「今年はイケるかもしれない」タイガースの試合を誌上で再現するぞ。



今年も野球がおもしろいっ!!

試合を始めるまで

まずはゲームモードを選べ

相手チームや球場を自由に選べるオープン、友だちや家族と対戦するならVS、最高130試合を組んで優勝争いを楽しめるペナント、謎のチームとの試合ができるドリームと、4つのモードが用意されている。好きなものを選ぼう。

オプション機能決定

エラーつきにするかしないか、DH（守備につかないで打つだけの選手）を置くかどうか、またホームランを打った後の、デモのオン／オフも設定できる。

好みのチームは？

12球団のうちから、ごひいきのチームを選ぼう。

使用グランドは？

12球団のフランチャイズ球場11種類が用意されている。球場の広さも表示されるから、好みだけでなく楽しみたい野球のタイプによって選ぶのもいいかもね。

プレイモードを選ぶ

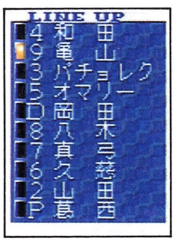
マニュアル、オート、シミュレーションのほかコンピュータが捕球するオートキャッチの4モード。

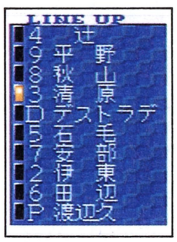
獅子VS猛虎　誌上で興奮を再現だ!

憎らしいまでに強いライオンズと、今年は久々に盛り上がってるタイガース。この2チームを戦わせたらどうなるか？　こんな楽しみ方もできるのだ。

1 両軍オーダーの決定

つまらないほどに不動のオーダー＝完成されたチームのライオンズに挑むには、開き直って好きな選手を集めよう。





2 やっぱり「王者」は強いなあ…

試合は序盤静かに展開していったが、やはりライオンズが先取点をあげた。

3 打線爆発!! 一気に大逆転だ

先発葛西は3回の2点だけに押さえ、まずまずの出来。それにこたえるかのように5回、打線が一気に爆発だ！　山田のホームランをふくむ打者一巡のつるべ打ちで一気に5点。相手はライオンズ、点はなるべく多く欲しい。

4 継投策は監督の腕の見せどころ

さて、監督の一番の腕の見せどころなのがピッチャーの交代時機の見きわめ。タイガースは5点を取ったあと、中継ぎ

に野田を投入。試合中盤をしめると、7回からは守護神・田村で逃げ切りをはかる。しかし7回、ヒットを重ねられて1点献上…。

5 阪神タイガース勝利!!

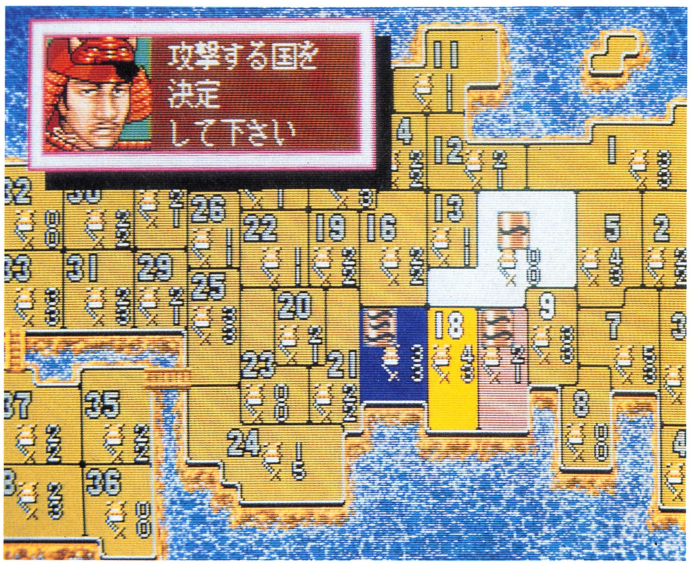
しかし失点は最小の1点にとどめ、試合はいよいよ大詰め。9回オマリーの一発が出て待望のダメ押しでタイガース堂々の勝利！　今年のトラはやるやね。

★画面は開発中のものです。

©1992 INTEC INC.

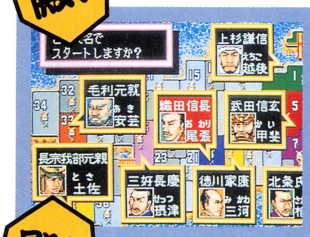
ハドソン／10月10日発売／価格未定

殿！一大事にございますぞ！どうやら世の各武将が全国統一を目指し動き出したようです。いよいよ我が軍も出陣するときでございます。相手は難問、奇問のクイズ武将達。拙者はノンフィクション問題なら得意でござる。他にも各方面のジャンルが得意な仲間に助太刀願ったらどうかと思いますが。おおっと、小学館の事典や図鑑も忘れずに持ちましょう。ちなみに殿は何のジャンルが得意でございますか？え？アニメ。あ、そう・・・。



いざ出陣！おおっと百科事典を忘れずに！

殿！クイズで天下統一を目指すのです！



◀全8人の武将からプレイヤーキャラクターを選択。みんなの好きな人物をのがいいんじゃない。

◀各武将には特殊能力があって、クイズの時に役立ってくれる。さて、誰を選ぼうかな。

「カプコンワールド&ハテナの大冒険」に続くハドソン移植のクイズゲーム第2弾は同じくアーケードで人気の「クイズ殿様の野望」だ。今回はクイズによる国盗り合戦。各国の武将達とのしれつなクイズ合戦ってわけ。プレイヤーは全8人の武将から1人を選択して天下統一を目指すんだ。結構問題は難しいから1人でやるより友達の知恵を借りてプレイするのがいいんじゃないかな。それにしても最近色々なクイズゲームが発売されるので、勉強になることもあるよね。え？　そうでもないって。

殿！こんな問題が出題されるようですぞ！

うーむ、さすが百戦錬磨の各武将達。出題する問題も難しいでござる。それにしてもよくまぁこんな、なんて問題も結構多いでござるぞ。一体この武将達はどこでこんな事知ったのでござろうか？　何？　それをいってはミもフタもないって・・・。

殿！COMも攻めてきますぞ！

天下統一の国盗り合戦。もちろん敵武将達だって手をこまねいているわけではないぞ。ターンによっては敵武将も自国に攻め込んでくる。防御できるか？

◀ほーらおいでなすった。絶対退却させてやるもんね。どんな問題でもかかってこいーさて、ノルマは何問で勝負だ？

◀おおっーいきなりお強いお方が攻めてきたぞ。強力武将だとノルマが多くてミスは禁物だぜ。知識とカンで勝負だ!!

©1992 HUDSON SOFT ©CAPCOM CO., Ltd. 1991

BABY JO THE SUPER HERO

ベイビージョー

ザ・スーパーヒーロー

マイクロワールド／8月28日発売予定／7200円

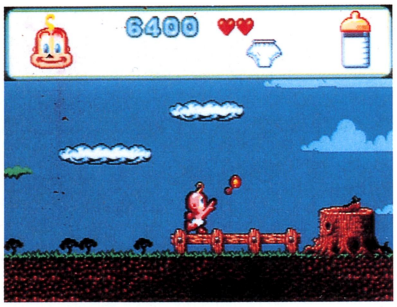
フランスからやってきたアクションゲーム『ベイビー・ジョー』。まだ1才にも満たない主人公の赤ちゃんが繰り広げるアクションの数々。この手のかわいいキャラゲームが好きな人にはたまらないノリなんだよね。

スーパーベイビーの日本上陸だい!!

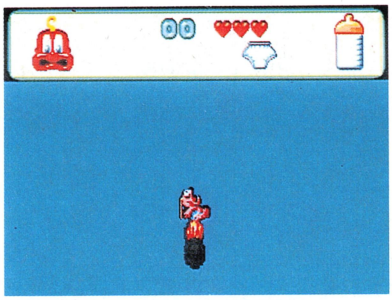
この『ベイビー・ジョー』は基本的に横スクロールのアクションゲーム。迷子になってしまった主人公のジョーくんを操作して、ママの待つ家まで帰らせてあげるというのが目的なのだ。道中には山あり谷あり、危険な炭坑や車がビュンビュン通る道もある。こんなところをまだ1才にもならない赤ちゃんが帰れるの？　心配は無用。ジョーくんはちょっと特別なんだから!!

ジョー君（0才10か月）

▶生後1年に満たないが、無限の可能性を秘めているのだ。スーパーベイビーというワケ。



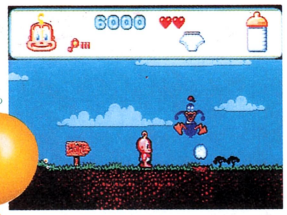
▶ジョーくんの武器はガラガラ。ポイポイ投げて攻撃するのだ。



◀たき火の上におっこちると……。アンギャー！　と飛んでっちゃうぞ。

では、ちょっとジョーくんのスーパーベイビーぶりを紹介しよう。このジョーくん、1才にもならないのに野山を駆けずり回ったり、障害物を飛び越えたりと、たぐいまれなる運動神経を持っているのだ。ガラガラを拾えば、それを武器としてポンポン投げることもできる。でもやっぱり赤ちゃんだから、ミルクが欲しいと泣き出しちゃったりするのだ。

◀ミルクを飲まないと泣いちゃうぞ。



◀ジョーくんを影から助ける、神出鬼没のアヒル。それが彼、ジョーカーだ。

かわいそうな迷子のジョーくんにも味方がいる。ジョーくんの行く先々で現れる、神出鬼没のアヒル、ジョーカーだ。この言葉を話すアヒルはいろいろなアドバイスをくれるのだ。それじゃあ、ジョーくんの冒険の始まり〜！

プログラマーのパスカルさんからボンジュール!!

このたびフランスのロリッシェル社から、この『ベイビー・ジョー』のプログラマー、パスカル・ジャーリさんがはるばる来日し、攻略のヒントを教えてくれたのだ。

「ステージにはいくつかの秘密の道があるんだ。地面に三角形のマークを見つけたら、そこに飛び込んでごらん。きっと役に立つアイテムが見つかるはずだよ。イージーモードもあるけど、実力でがんばって」

▲世界をまたにかけて活躍する天才プログラマー、パスカルさん。

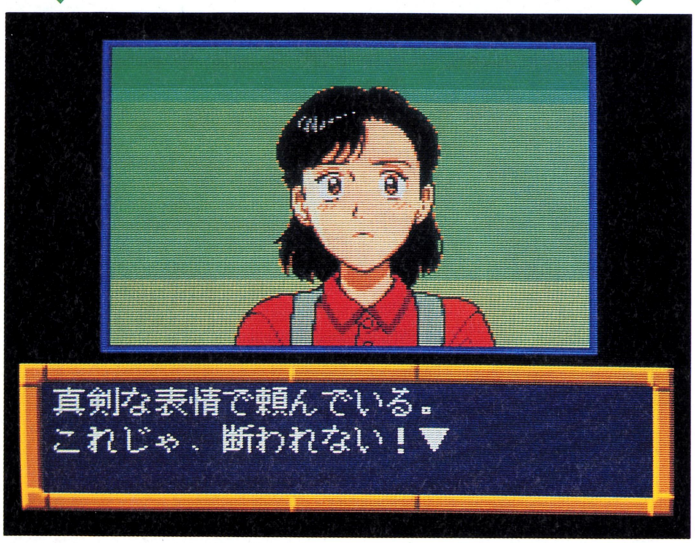
©MICRO WORLD 1992 ©LORICIEL

YAWARA!

ソフィックス
10月1日発売／6900円

MAKING NOTE

発売日が10月1日に決定した、デジタルコミック版『YAWARA！』。今月はちょっと趣向を変えて、コミックやアニメで人気の『YAWARA！』が、デジ・コミとして誕生するまでをグラフィック部分を中心に探ってみることにしたぞ。登場人物と次のページの3章までの記事もしっかり見てね。



MAKING NOTE 1 演出、ストーリーを念入りに決定！

まず、コミックなどを参考に、ストーリーを決定。主人公の柔が柔道に対して受け身的な性格なので、ゲームとして成り立たない。そんなわけで、主人公を松田記者にすることになったのだ。しかし、ストーリーは原作に忠実に製作された。

▲ソフィックスさんの、開発スタッフの人たち。ひとりひとりがアイデアを出し合い案を練る。

コミックス・アニメを研究！

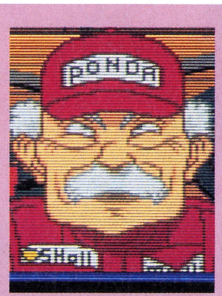
コミックスやアニメを何度も研究し、登場キャラクターの着ている服から細かい表情までチェック。それを、デジ・コミにしかできないおもしろさが加わるように、ソフィックスさんがアレンジして進行した。

デジ・コミ「YAWA

main character

メインの登場人物は、下の5人。先月紹介させてもらったように、登場キャラクターの声はアニメと同じ声優さんが出演しているので、ファンの人も一安心って感じだね。しかも、メッセージと同時にフルナレーションする。

猪熊滋悟郎
JIGOROU INOKUMA

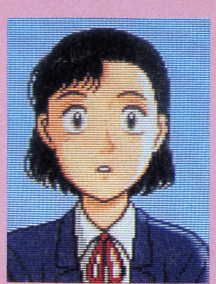


猪熊柔のおじいちゃん。かつて全日本柔道選手権五連覇を成し遂げた。孫である柔が幼い時から、その才能を見抜き、日夜稽古をつけている。柔に柔道で国民栄誉賞を取らせるのが夢。

本阿弥さやか
SAYAKA HONAMI

乗馬、テニスなど、あらゆるスポーツで優勝しては、引退をくり返すお嬢さま。猪熊柔の存在を知り、柔道界にデビューする。柔をライバルとして、対戦する日を待っている。

猪熊柔
YAWARA INOKUMA



物語の主人公。柔道に対して消極的で、できるなら普通の女の子のように恋をして、青春を楽しみたいと思っている。ところが、滋悟郎やまわりの人たちの強い勧めで柔道をやることに。

松田耕作
KOUSAKU MATSUDA

このゲームでは主人公となって活躍する。日刊エヴリースポーツの新聞記者。ある事件をきっかけに柔と出会う。柔が柔道界のスーパースターになると確信し、柔を追いかけるのだが…。

風祭進之介
SHINNOSUKE KAZAMATSURI

さやかの柔道のコーチ。実力では日本屈指の腕だが、人前に出るのがにがてなため、実戦では1勝もあげていない。柔の実力を知り、その秘密を探ろうと追いかける。

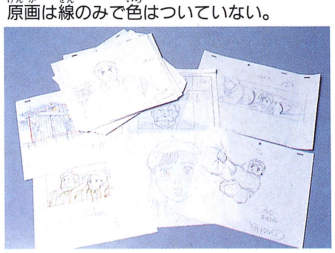
MAKING NOTE 2

絵コンテから原画を起こす！

決定したストーリーから、アニメーションシーンを含めた絵コンテを起こす。いわゆる、このシーンでは誰と誰が登場して、どんなカット割にするかということ。もちろん、セリフや物語のテンポなども考慮する。この段階で背景や人物などの設定も決めてしまうわけだ。

こうしてできあがった絵コンテから、アニメのスタッフでもある〝マッド〟さんに原画を描いてもらう。アニメを参考にしながら少しずつ手直しするところもある。

▲アニメーションシーンは少ないものでも5枚くらいの原画が必要になってくる。



▼絵コンテをもとに原画を描いてもらう。原画は線のみで色はついていない。

MAKING NOTE 3

原画をスキャナで画面に取りこむ!!

▼取り込みや色づけは同時進行で進んでいく。

▶右のモニターで部分ごとの作業を進める。

できあがった原画がソフィックスさんの個々のデザイナーに渡される。キャラクターごとに、柔は誰が受け持つとかいうように分けたりするそうだ。この原画をスキャナで取り込み、ここからモニター内での作業がスタートする。

取り込んだ線は白黒で、8色くらいのグレーのグラデーションで構成されて出る。それをほかの色で輪郭などの主線を起こしていく。ここが一番神経を使うところでもある。それから色をつけていくのだが、1枚の絵を完成させるのに、平均1日はかかるという。

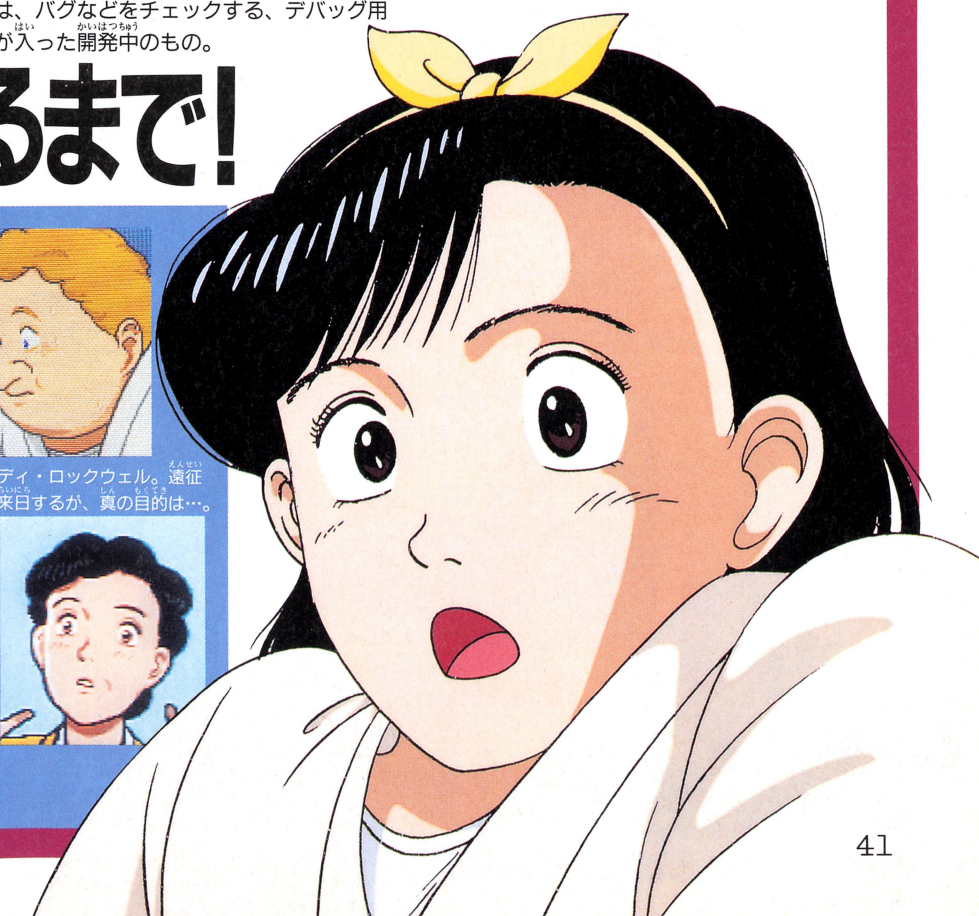
▲これはサブウィンドウの色をつけているところ。主線しだいで表情も変わってしまう。

MAKING NOTE 4

カットのつながりなどをチェック！

できあがった絵は、プロデューサーの島田氏やチーフデザイナーの松澤氏が全体を通してチェック。色や表情に不自然な部分がなくなるように補正していく。この後、メッセージや音を付け加え、完成へ近づけていく。左の写真は、バグなどをチェックする、デバッグ用のモードが入った開発中のもの。

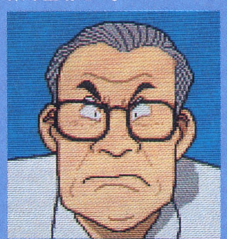
RA!」ができるまで!



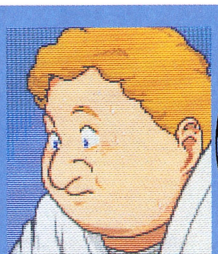
Others

左の5人以外にも、コミックスなどでおなじみのキャラクターがたくさん登場するぞ。その中から、ここでは次の4人を紹介しておこう。このデジ・コミ版『YAWARA！』でも、それぞれいい味だしてるぞ。お楽しみに！

▲鴨田カメラマン。松田と同じ日刊エヴリースポーツ所属。松田と行動をともにしている。



▼日刊エヴリースポーツの編集長。松田に厳しく、いつも怒鳴ってばかりいるが、柔の登場で…。



▲ジョディ・ロックウェル。遠征のため来日するが、真の目的は…。

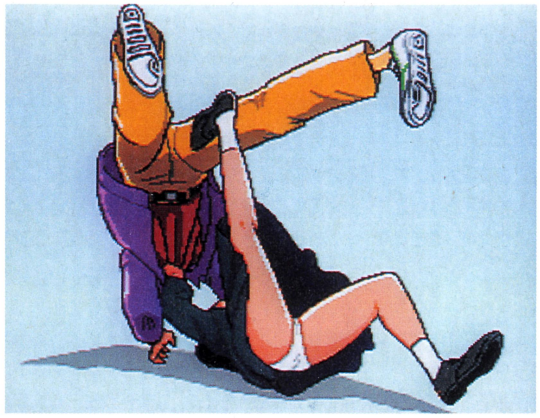
▶猪熊柔の母、玉緒。かげながら柔を応援している。

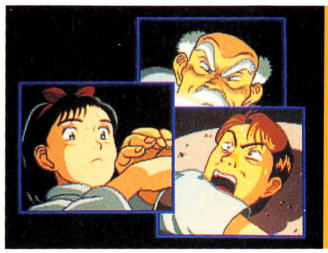
©浦沢直樹／小学館・読売テレビ・キティ©1992　小学館プロダクション
©1992　HUDSON SOFT©1992　SOFIX

「柔、おまえの青春は柔道ちゃ!!」

巴投げで引ったくり犯を投げた少女。その現場に居合わせた、日刊エヴリースポーツの記者、松田。コミックスと同じく、ストーリーはここからスタートする。その時の投げを見て必ず柔道界のスーパースターになると確信した松田は、その少女を追うことに…。しかし、写真に撮れていたのはパンチラだけで、顔さえわからないのだった。

数日後、その少女が、かつて全日本柔道選手権で五連覇をした、猪熊滋悟郎の孫娘である猪熊柔だということがわかったのだ。柔と戦うため柔道界をめざすさやか、そのコーチ風祭も第1章で登場する。





◀猪熊家に入り、柔の稽古を盗み見ていたのは…。

第2章 柔がついに柔道界にデビューする!?

松田の書いたスクープ記事のせいで、柔は家でも学校でも取材陣に追われることになってしまう。普通の女の子になりたいと願っている柔のことを思った松田は、あることを提案するのだった。そして、柔はついに柔道界にデビューすることに。対戦相手は選手権覇者、藤堂由貴。

◀松田は取材陣に追われた柔を自分のアパートへ連れてくる。
▼柔の初めての対戦相手は、柔より20キロ以上重い、藤堂由貴だ。

▲デビュー戦が終わり、ひそかに柔の試合を見にきていた母と、取材陣から逃げる柔。

第3章 ライバル、さやかとの対戦が実現?

テレビ局の主催する柔道選手権に、出場者として猪熊柔、そして、本阿弥さやかの名前も。ついに2人の対決が始まるのか…。

目が離せないシーンの連続で、スピーディーに展開するデジ・コミ版『YAWARA!』ゲームの途中で、データのセーブも4か所にできるから、もう一度あのシーンを見たいなんて時にも便利。

▲テレビ局主催の選手は、武道館で開催。会場には滋悟郎も登場。

YAWARA!

パワーリーグ5

POWER LEAGUE

ハドソン／8月7日発売　／6800円

ホンモノの迫力だからできるキミだけのペナントレース

①選手もチームもぜーんぶ実名!!

今までの『パワーリーグ』シリーズと比べて、5の一番違うところは選手やチームがすべて実際の名前で出ているってことだ。直接ゲームの内容には関係ないかもしれないけれど、これってファンにはうれしいことだよね。

お気に入りのチームで試合をしているときの、熱中度が全然違ってくるってもんだ。特徴のある選手の動きをリアルに再現してあるところもチェックしたいポイントだね。

▲ズラリ並んだ選手たち。ペナントを再現だ！

▼選手のデータはもちろん本物と同じだぞ。

▲野茂投手のトルネード投法もこの通り。バッドを握る手が思わず熱くなる！

②個人タイトル争いの項目が増えた!!

個人タイトル争いも、今年は例年以上に白熱することは必至！　今までの打率、本塁打、打点などに加え、今年は奪三振記録もプラス。記録への挑戦がさらに幅広く、そしてさらに過激になったぞ。

もう一つ注目したいのは、マジックナンバーの表示。ペナントレースの後半にいくにしたがって、マジックが点灯していくあたり、まさに本物さながらだね。

▶2ーIからインコースのストレートで空振り三振！

◀試合後に奪三振の数字がバッチリ表示されるぞ。

③全球場ナイターOK!!

野球観戦といえばやっぱりナイター。夜空の下で見る試合って、デーゲームとはまた違った雰囲気が味わえるよね。

そんなわけで『パワーリーグ5』でも、全球場ナイター戦が可能になったぞ（ただしドームは屋内だから変わらないけどね）。満天の星空に向かって、キミも特大ホームランをカッ飛ばそう！

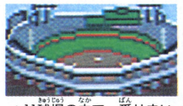
▲ナイターだと電光掲示板も昼よりキレイみたいだね。

▼球場が全体的にちょっと暗めなのがわかるでしょ。

各モードもさらに充実!!

全11球場完全紹介

HIROSHIMA（ヒロシマ）



▲11球場の中で一番せまい。ねらえホームラン！

NAGOYA（ナゴヤ）

▲ややせまいので打撃型チームが有利な球場だ。

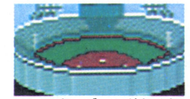
TOKYO（トウキョウ）

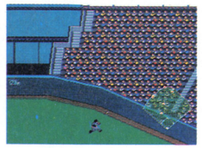
▲センターが深く、うまく抜ければ長打の可能性が大。

YOKOHAMA（ヨコハマ）

▲ホームランバッターにとっては高いフェンスは強敵!?

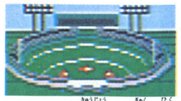
ROKKOHSAN（ロッコウサン）





▲ラッキーゾーンがなくなり、グーンと広くなったぞ。

SAITAMA（サイタマ）



▲ヨコハマ球場とは逆に低いフェンスが特徴。

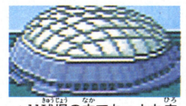
OSAKA（オオサカ）

▲低い外野フェンスは大量点を誘発するか!?

KOBE（コウベ）

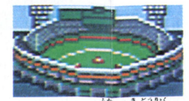
▲投手が安心して投げられるほどの広さを誇る。

Hu-DOME（ヒュードーム）



▲11球場の中でもっとも広く両翼もかなり深い。

FUKUOKA（フクオカ）



▲センターが深く機動力を活かせば長打の可能性も。

CHIBA（チバ）

▲今年デビューしたばかりのドーム並みに広い球場だ。

©HUDSON SOFT

全12球団パーフェクトデータ

データ表の見方

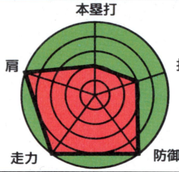
【投手】「C」「S」「F」はそれぞれカーブ、シュート、フォークの威力。数字が大きいほど威力があるぞ。フォーム欄のアルファベットは、R＝右投げ　L＝左投げ　O＝オーバースロー　S＝サイドスロー　U＝アンダースローを意味しているぞ。

【野手・代打】「走」は選手の走力。盗塁するときなどに重要な目安となる。「肩」は選手の肩の強さ。この数字が大きいと外野からのすばやい返球が期待できる。またパ・リーグはDH制を採用しているから、セ・リーグと違って野手が9人、代打が7人という選手構成になっているぞ。

CENTRAL LEAGUE ●セントラルリーグ

広島東洋カープ
堅実な守りの野球で2連覇をねらう!

チーム成績



投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	かわぐち	2.90	6	5	4	143	LO
投手	ささおか	2.44	4	2	4	147	RO
投手	きたべっぷ	3.38	4	5	3	140	RO
投手	ながとみ	4.82	4	2	1	151	RO
投手	かわばた	2.36	4	4	6	142	RO
投手	あだち	3.79	3	4	5	147	RS
投手	いしめき	1.98	3	3	2	143	LO
投手	おおの	1.17	5	3	6	149	LO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	しょうだ	S	.291	8	11	4	セカンド
野手	まえだ	L	.271	4	12	6	センター
野手	のむら	R	.324	10	14	5	ショート
野手	ブラウン	R	.301	15	9	5	レフト
野手	こばやかわ	L	.259	7	7	4	ファースト
野手	にしだ	L	.289	7	6	6	ライト
野手	えとう	R	.215	11	9	6	サード
野手	たつかわ	R	.237	1	5	6	キャッチャー
代打	やまさき	S	.301	8	11	7	
代打	まちだ	R	.241	12	9	5	
代打	にしやま	R	.279	4	8	5	
代打	まつい	R	.227	2	7	5	
代打	おかた	R	.185	5	11	5	
代打	ちょうし	R	.206	0	10	6	
代打	はら	L	.254	1	9	6	
代打	こう	L	.200	0	13	7	

ヤクルトスワローズ
実力のある若手選手とID野球で優勝へ!

チーム成績

投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	にしむら	2.80	4	2	3	146	RO
投手	かわさき	2.91	5	1	4	149	RO
投手	かとう	3.96	6	3	3	142	LO
投手	おかばやし	3.97	3	2	4	151	RO
投手	たかつ	4.23	3	4	4	141	RU
投手	いしい	0.00	5	2	2	152	LO
投手	ないとう	5.57	4	2	3	146	RO
投手	すみ　みつお	3.90	5	4	0	137	LS

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	いいだ	R	.242	4	12	5	センター
野手	じょう	R	.275	2	13	7	レフト
野手	レイ	S	.299	11	9	5	セカンド
野手	ひろさわ	R	.278	27	8	4	ファースト
野手	いけやま	R	.269	32	10	5	ショート
野手	ハウエル	L	.259	21	9	6	サード
野手	はた	L	.292	16	6	5	ライト
野手	ふるた	R	.340	11	7	7	キャッチャー
代打	はしがみ	R	.287	5	10	5	
代打	あらい	L	.222	4	8	4	
代打	すみ　ふじお	R	.235	7	6	5	
代打	とましの	S	.249	4	11	4	
代打	すぎうら	L	.308	6	5	3	
代打	やえがし	R	.273	0	5	2	
代打	どばし	R	.234	3	7	5	
代打	やなだ	S	.206	4	11	6	

大洋ホエールズ
機動力と打撃力で積極的な野球を展開!

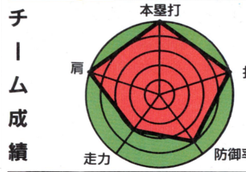
チーム成績

投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	のむら	3.16	4	3	2	143	LO
投手	おかもと	3.74	4	3	4	137	LO
投手	もりた	5.02	5	2	3	144	RO
投手	さいとう　たか	0.00	4	2	3	150	RO
投手	だいもん	3.49	2	2	6	142	RO
投手	まつもと	3.23	4	1	2	137	RO
投手	えんどう	5.76	6	4	5	141	RO
投手	ささき	2.00	3	3	6	148	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	たかぎ	L	.333	4	12	4	セカンド
野手	ほりえ	R	.266	2	8	5	サード
野手	レイルズ	S	.316	15	11	6	ライト
野手	シーツ	L	.316	16	8	4	レフト
野手	おさない	L	.233	5	7	5	ファースト
野手	みやざと	L	.291	7	10	5	センター
野手	いしい	L	.300	0	9	5	ショート
野手	たにしげ	R	.237	5	7	6	キャッチャー
代打	はたやま	R	.319	2	8	3	
代打	やしき	S	.274	1	14	7	
代打	やまざき	L	.272	1	11	5	
代打	よこたに	L	.259	0	10	5	
代打	しみず	R	.266	5	7	5	
代打	しんどう	R	.175	1	11	5	
代打	おおかわ	S	.133	0	13	5	
代打	あきもと	R	.250	1	7	4	

中日ドラゴンズ
火がつくと手がつけられない打線は健在

チーム成績



投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	いまなか	2.52	5	2	5	147	LS
投手	かく	2.71	5	4	6	149	RO
投手	やまもと	3.63	4	2	5	140	LO
投手	アンダーソン	4.09	4	4	4	142	RO
投手	にしもと	3.18	3	7	0	139	RO
投手	こじま	3.60	3	2	2	142	RO
投手	もりた	3.03	5	2	4	150	RO
投手	よだ	3.18	4	1	3	157	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	しみず	R	.276	0	11	6	センター
野手	たねだ	L	.272	5	10	6	ショート
野手	ライアル	L	.262	24	7	5	レフト
野手	おちあい	R	.340	37	8	4	ファースト
野手	うの	R	.238	26	8	5	サード
野手	ながしま	L	.286	4	10	5	ライト
野手	まえはら	R	.254	9	9	5	セカンド
野手	なかむら	R	.270	20	6	7	キャッチャー
代打	ひこの	R	.320	3	10	6	
代打	かわまた	L	.331	5	5	4	
代打	やまぐち	R	.211	3	11	6	
代打	たいほう	L	.283	26	5	5	
代打	にむら	R	.244	2	9	5	
代打	みなみむれ	R	.297	6	11	7	
代打	たつなみ	L	.290	10	12	6	
代打	やの	R	.111	1	11	7	

読売ジャイアンツ
安定した投手陣の活躍で一気に優勝をめざせ!

チーム成績

投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	くわた	3.16	5	5	4	147	RO
投手	さいとう	3.38	6	3	2	145	RS
投手	みやもと	3.37	5	3	2	145	LO
投手	まきはら	3.39	4	2	4	152	RO
投手	こはらざわ	0.00	6	2	4	143	RO
投手	こうだ	4.59	4	4	2	142	RO
投手	ケアリー	0.00	3	2	6	148	LO
投手	きだ	6.44	4	2	5	152	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	おかた	S	.277	2	12	6	セカンド
野手	かわい	R	.251	2	11	5	ショート
野手	モスビー	L	.282	26	10	6	センター
野手	はら	R	.268	29	7	5	ファースト
野手	こまだ	L	.314	19	6	4	ライト
野手	おかざき	L	.258	5	7	5	サード
野手	にしおか	R	.236	2	7	6	レフト
野手	おおくぼ	R	.242	17	6	5	キャッチャー
代打	しのづか	L	.266	3	8	4	
代打	よしむら	L	.227	10	7	1	
代打	くまの	L	.207	0	12	6	
代打	おおの	R	.231	4	9	5	
代打	むらた	R	.247	17	8	4	
代打	おおもり	R	.167	0	6	3	
代打	もとき	R	.278	0	9	5	
代打	よしはら	R	.155	1	8	6	

阪神タイガース
若手の活躍で猛虎伝説が再びよみがえるか!?

チーム成績

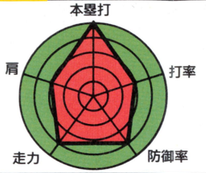
投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	かさい	3.77	5	2	3	141	RU
投手	のだ	3.81	4	1	6	149	RO
投手	なかだ	4.25	4	4	3	141	LO
投手	いのまた	3.29	3	6	2	139	LO
投手	ゆぶね	4.66	4	4	2	140	LO
投手	なかごみ	4.29	3	2	3	142	RO
投手	なかにし	7.51	5	3	1	143	RO
投手	たむら	3.77	3	5	2	139	LU

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	わだ	R	.298	0	12	6	セカンド
野手	かめやま	L	.324	4	13	5	ライト
野手	バチョレック	R	.310	11	6	4	レフト
野手	オマリー	L	.307	21	7	4	サード
野手	おかだ	R	.240	15	7	4	ファースト
野手	やぎ	R	.250	22	10	5	センター
野手	くじ	R	.248	1	13	6	ショート
野手	やまだ	R	.128	2	5	5	キャッチャー
代打	まゆみ	R	.267	17	6	4	
代打	たかはし	S	.206	0	12	6	
代打	ふるや	R	.311	0	7	4	
代打	かなもり	L	.235	2	8	5	
代打	しまだ	L	.221	0	11	4	
代打	なかの	L	.210	8	10	5	
代打	きど	R	.227	5	7	5	
代打	はざわら	R	.261	12	11	6	

PACIFIC LEAGUE ●パシフィックリーグ

西武ライオンズ
攻・走・守のバランスの良さが魅力!

チーム成績

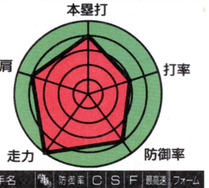


投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	くどう	2.82	7	1	3	146	LO
投手	わたなべ　とみ	2.35	4	3	3	149	RO
投手	かく	2.59	3	3	6	151	RO
投手	わたなべ　ひさ	4.40	5	2	4	148	RO
投手	いしい	3.26	4	3	5	140	RS
投手	よこた	3.02	2	4	5	143	RS
投手	かとり	1.78	5	5	5	139	RU
投手	しおざき	4.48	4	2	7	149	RU

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	つじ	R	.271	8	12	4	セカンド
野手	ひらの	S	.281	3	12	6	ライト
野手	あきやま	R	.297	35	14	5	センター
野手	きよはら	R	.270	23	9	4	ファースト
野手	デストラーデ	S	.268	39	11	3	D. H.
野手	いしげ	R	.269	13	8	5	サード
野手	あべ	L	.190	3	7	4	レフト
野手	いとう	R	.212	8	9	6	キャッチャー
野手	たなべ	R	.267	11	9	5	ショート
代打	もり	L	.303	7	6	4	
代打	とましの	R	.277	1	10	5	
代打	すずき	L	.286	1	8	5	
代打	よしたけ	L	.256	2	10	5	
代打	はにゅうだ	S	.274	0	10	7	
代打	ならはら	R	.226	0	9	5	
代打	おおみや	R	.095	0	6	6	

オリックスブルーウェーブ
打撃力＋魅せる野球で優勝をねらう

チーム成績

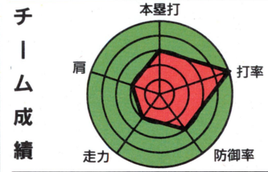


投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	ほしの	3.53	6	2	4	140	LO
投手	はせがわ	3.55	2	4	3	145	RO
投手	やまおき	3.30	5	3	0	141	RO
投手	ふじい　あつ	3.08	3	4	6	139	RU
投手	さかい	4.15	4	2	2	138	RU
投手	もとひがし	0.00	4	2	2	147	RS
投手	やまうち	2.94	4	3	5	138	RO
投手	さとう　よし	4.22	4	2	5	136	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	まつなが	S	.314	13	13	6	サード
野手	ふくら	R	.273	2	12	4	セカンド
野手	マルチネス	R	.248	27	8	4	ファースト
野手	いしみね	R	.269	21	5	3	D. H.
野手	ふじい	L	.222	21	7	6	ライト
野手	たかはし	R	.245	23	9	4	レフト
野手	もとにし	R	.264	4	11	6	センター
野手	なかじま	R	.253	12	8	6	キャッチャー
野手	たぐち	R	.260	0	13	6	ショート
代打	さとう　かず	L	.231	2	10	5	
代打	やまもり	R	.154	0	9	7	
代打	おがわ	R	.273	5	10	6	
代打	むらかみ	L	.121	0	11	5	
代打	トーベ	L	.270	18	9	5	
代打	やまこし	R	.200	1	10	6	
代打	たかだ	S	.208	0	7	5	

近鉄バファローズ
パワー爆発、猛牛打線は誰にも止められない!

チーム成績



投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	のも	3.05	3	3	7	153	RT
投手	おの	2.86	3	6	2	141	LO
投手	ささき	3.21	4	3	5	138	RU
投手	たかむら	3.63	3	4	1	148	RO
投手	たかやなぎ	3.76	3	4	0	140	RO
投手	いりき	2.44	4	1	2	146	RO
投手	あわの	4.93	5	0	4	143	LO
投手	あかほり	3.54	3	5	2	140	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	おおいし	R	.268	6	11	4	セカンド
野手	あらい	L	.309	3	9	6	センター
野手	ブライアント	L	.238	22	7	3	レフト
野手	リード	L	.275	10	8	4	D. H.
野手	いしい	R	.290	21	8	5	ファースト
野手	すずき	R	.269	18	6	5	ライト
野手	かねむら	R	.270	16	8	4	サード
野手	ふるくぼ	R	.226	3	8	6	キャッチャー
野手	よしだ	R	.255	4	13	5	ショート
代打	むらかみ	R	.262	13	9	6	
代打	なかね	R	.291	6	11	5	
代打	かとう	R	.207	0	9	5	
代打	あだち	L	.264	1	11	5	
代打	なかたに	L	.341	1	7	4	
代打	みつやま	R	.207	3	7	5	
代打	ふじた	R	.231	0	10	5	

日本ハムファイターズ
投手力と打線が噛み合った時こそチャンス

チーム成績

投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	しばた	2.48	3	6	2	143	RS
投手	さかい	3.71	6	2	3	140	LO
投手	にしざき	3.16	5	2	2	148	RO
投手	まつうら	5.21	4	3	5	141	RO
投手	かねいし	3.29	3	2	4	144	RO
投手	みなみ	0.00	3	3	1	149	RO
投手	しらい　やす	2.42	4	1	5	148	RO
投手	たけだ	4.04	5	3	2	138	RS

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	しらい　かず	S	.311	4	13	4	セカンド
野手	たなか　みのる	L	.263	0	12	6	センター
野手	なかじま	R	.219	7	10	5	ファースト
野手	ウインターズ	L	.269	33	8	3	D. H.
野手	マーシャル	R	.270	31	9	6	レフト
野手	たなか　ゆきお	R	.241	13	10	6	ショート
野手	かたおか	L	.343	1	9	5	サード
野手	たむら	R	.246	11	9	7	キャッチャー
野手	すずき	L	.246	4	11	5	ライト
代打	おおしま	R	.251	10	6	3	
代打	おがわ　こう	L	.243	7	9	5	
代打	いがらし	R	.258	1	9	6	
代打	もり	R	.156	0	10	5	
代打	すみよし	R	.175	0	8	6	
代打	おがわ	R	.154	2	7	4	
代打	ふじしま	R	.238	7	10	6	

福岡ダイエーホークス
ダイナマイト打線が今年も爆発するか!?

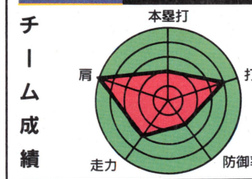
チーム成績

投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	むらた	3.54	4	3	3	149	RO
投手	タネル	3.19	5	5	6	143	RS
投手	よしだ	4.17	6	3	1	142	LO
投手	わかたべ	0.00	4	3	3	146	RO
投手	きむら	5.88	5	2	3	144	RO
投手	もとはら	4.78	4	4	5	139	RO
投手	えぐち	4.15	3	2	1	148	RO
投手	いけだ	3.66	4	4	6	141	RO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	ささき	L	.304	21	12	5	レフト
野手	おおの	S	.289	1	13	5	センター
野手	ふじもと	R	.266	11	6	5	サード
野手	ブーマー	R	.300	20	6	3	ファースト
野手	やまもと	L	.286	5	10	7	ライト
野手	かどた	L	.264	18	4	3	D. H.
野手	よしなが	L	.189	6	8	6	キャッチャー
野手	はまな	L	.274	1	13	6	ショート
野手	ゆがみたに	R	.256	6	12	5	セカンド
代打	きしかわ	R	.258	20	9	4	
代打	ひろなが	L	.232	8	9	4	
代打	みふね	R	.321	1	10	5	
代打	おがわ	R	.217	0	11	6	
代打	みずかみ	R	.242	5	9	6	
代打	もりわき	R	.071	0	7	6	
代打	おおみち	R	.175	5	8	5	

千葉ロッテマリーンズ
球団名も新たにリフレッシュしてパワー全開!

チーム成績



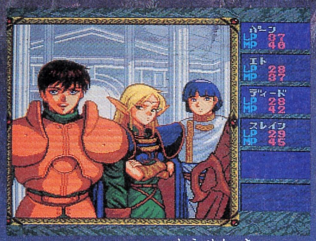
投手	選手名	防御率	C	S	F	最高速	フォーム
投手	こみやま	3.95	4	2	2	144	RO
投手	まえだ	3.86	5	1	3	140	LO
投手	うしじま	3.86	7	7	7	141	RO
投手	いらぶ	6.88	3	2	3	160	RO
投手	そう	4.24	6	5	4	142	RO
投手	そのかわ	3.78	6	3	2	138	LO
投手	しらたけ	4.59	4	1	2	143	RO
投手	かわもと	0.00	6	2	2	144	LO

野手	選手名	打席	打率	本塁打	走	肩	ポジション
野手	にしむら	S	.275	2	14	6	センター
野手	よこた	L	.284	4	12	6	レフト
野手	マックス	L	.240	15	12	7	ライト
野手	ほり	R	.284	20	9	6	セカンド
野手	ティアズ	R	.237	10	5	7	D. H.
野手	あいこう	L	.271	8	9	4	ファースト
野手	はついば	R	.254	5	8	5	サード
野手	ああやぎ	R	.222	1	7	6	キャッチャー
野手	みなみふう	R	.248	3	10	6	ショート
代打	たかぎわ	R	.250	4	9	5	
代打	ふるかわ	R	.258	7	6	4	
代打	かみかわ	L	.267	2	8	4	
代打	ひらい	L	.314	4	10	5	
代打	さとう	R	.236	4	9	5	
代打	いがらし	L	.240	3	8	7	
代打	ふくざわ	R	.243	1	8	5	

最新ゲーム研究 Kohryakuen

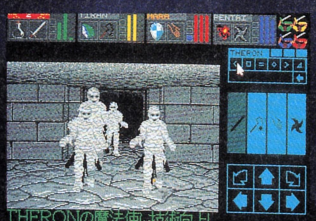
攻略園

白い霧の立ちこめる高原の夏
生まれたての朝が
君の好奇心を駆りたてる
まだ見ぬ森の奥、伝説の湖
さぁ冒険に出発だ



ロードス島戦記

LOOM



ダンジョンマスター
セロンズクエスト

Welcome to Fantastic Adventure Land

©オリオンプレス

ロードス島戦記

RECORD OF LODOSS WAR

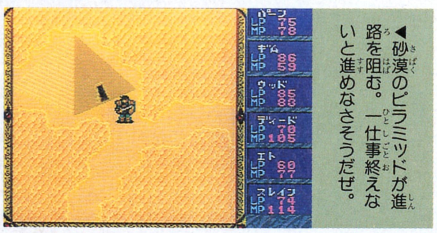
ハドソン／発売中／7200円

ファンタジー攻略園、最初のソフトは、ビデオアニメでも大人気の「ロードス島戦記」。もうすっかりプレイしてハマっている人も多いかと思うけど、今回も一緒に冒険をガイドしていこう。

君の中の冒険心を誘い出せ!

カストの輝石を取り戻せ!

砂漠にたたずむピラミッドに潜入したパーン達はピラミッドの精霊石「カストの輝石」が何者かによって盗まれていることを知る。今までの情報を集めてみると、ノービスにいた旅の商人がどうも怪しい。パーン達はピラミッドを出て再びノービスの街に向かった。



◀砂漠のピラミッドが進路を阻む。一仕事終えないと進めなさそうだぜ。

◀カストの輝石をとり戻せば、きっと新たな進路が見えてくるはずだ。

◀やはりノービスにいた商人が輝石をもっていた。返してもらうぜ。

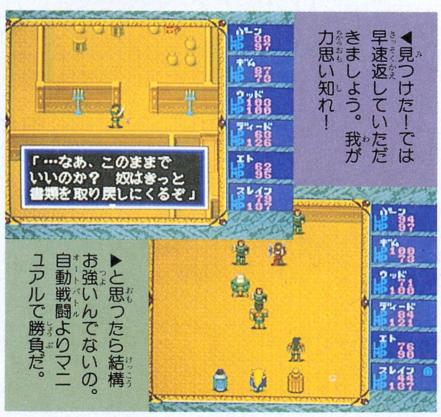
▶でもタダでは返してくれないみたい。いいでしょう、力ずくで返してもらうぞ。

ヴァリス潜入!新たな試練が待ちうける!

ピラミッドに「カストの輝石」を持っていくとピラミッドの南方面に新たな進路が出来た。どうやらこれで次の地ヴァリスに進むことができそうだ。一刻も早くマーモの危機をヴァリス王に伝えたい。パーン達は決意も新たに聖地ヴァリスにのりこむのだった。

◀ところが、相談をもちかけられてしまう。うーん断りにくいよね。

▶結局ひきうけてしまうパーン達。まあ、悪の芽はつんどくべきだよ。



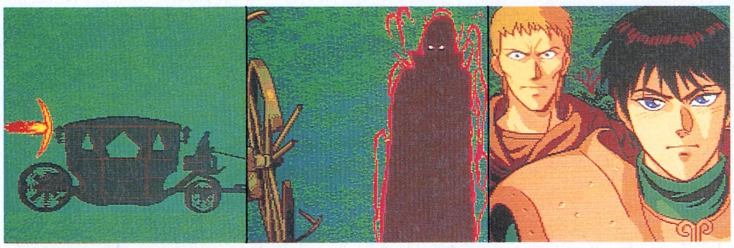
◀見つけた!では早速返していただきましょう。我が力思い知れ!

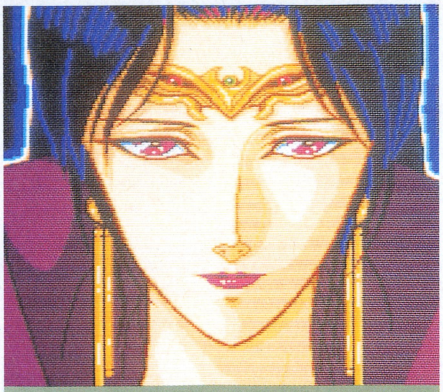
▶と思ったら結構お強いんでないの。自動戦闘よりマニュアルで勝負だ。

この「ロードス」には様々なイベントが発生するけれど、これを全部クリアすることはないんだ。そうしなくても先に進めるようになっているからね。もちろん全部楽しみたい人はプレイしてほしいけれど。例えば上の「ピラミッド」なんかはここをクリアしなくても「帰らずの森」のイベントをクリアすればヴァリスに入ることは出来る。どっちが楽かは言いようがないけれど、そんなことも考えてプレイしてみてくれ。

謎の美女カーラ、ただの敵じゃなさそうだぜ

ヴァリスをさらに奥に進もうとすると、パーン達の前に一台の馬車がやってくるのが見える。あれはヴァリス聖騎士隊の馬車では？そう思ったパーンの前で馬車は炎上し始めた。!?何者かに狙われている。そう感じた時にすでにパーンは馬車めがけて走っていた。すると、木陰に隠れていたマントの人物がパーン達の行く手を阻む。「お前は!?」ゆっくりと顔をあげた人物は女だった。





▲不敵に微笑む謎の美女カーラ。彼女はマーモの服を着ているのだが、手先ではないという。果たして？

フィアンナ姫発見！しかしその行く手には!?

◀目覚めたパーン達の前にまたもやカーラが。彼女はマーモのしている事には興味はないという。といっても信じられないのだが。

女はカーラと名乗った。そしてその瞳を見つめた時、パーン達は眠りに落ちてしまったのだ。目覚めるとそこは、建物の一室。全武具をはずされていることに気づくパーン達。そんな彼達にカーラと名乗る女は仲間になれというのだが、マーモの手先にはならない。パーンは拒否する。

◀カーラに警戒心を抱く一行。とりあえずここは逃げるに限る。一行は脱出を企てるが。武具を取り上げられてしまっている。どうする？

◀建物から脱出を企てる。すると女性の泣き声が。

▶彼女こそヴァリスのフィアンナ姫。無事に救出に成功し建物を抜け出そうとするのだが…。

自動戦闘に頼ってちゃダメ！ロードスバトルをマスターせよ！

ロードスの戦闘はタクティカルコンバット。SLGの要素も含んだ戦術的バトルだ。自動戦闘がとても楽なので頼ってしまいがちになるが、ここ一番の戦闘はやはり自分の判断で戦ってもらいたい。自動戦闘をみていれば戦いの流れはわかるはず。ここではその流れについて説明していこう。ちなみに6人全員がそろっている状態として話を進めていく。パーティプレイの基本を身つけていこう。

1, 移動ポイントを正確に

◀まずはキャラの移動。飛び道具、魔法以外は敵が接近するまで攻撃はしない。敵の動きにあわせて間合いをとろう。

2, 魔法で援護射撃

◀攻撃魔法はあくまでも援護射撃。一つの敵に集中してかけるより分散してダメージを与えておくほうがいいぞ。

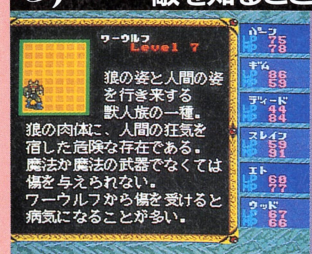
3, 補助魔法も忘れずに

◀敵のタイプにあわせて補助系の魔法を。魔法タイプなら対魔法防御アップを使うとかね。工夫していこう。

4, 武器を変えて戦え！

◀これも敵のタイプにあわせて武器の種類を変えてみる。せっかく4種類の武具があるんだから。使っていこう。

5, 敵を知ることが大事！



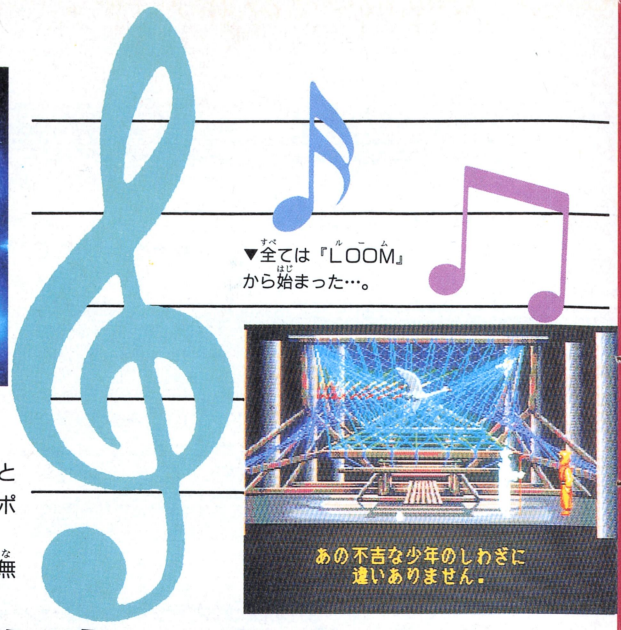
◀備考としては、敵のタイプをウィザーズ・カレッジで調べておくこと。レベルに合わせた敵が出てくるからね。

©1992 HUDSON SOFT ©1992 工画堂スタジオ
©グループSNE/角川書店/角川メディアオフィス・丸紅・東京放送 ©Humming Bird Soft.

ビクター音産／9月25日発売／8000円

今まで紹介してきた『LOOM』だけど、独特なゲームなだけに行きづまってしまうこともあるのでは？　そんな君のために、今回は各エリアごとに見落としがないか、チェックポイントをちゃ〜んと表にまとめておいたからねっ。

このゲームは、魔法の使い場所さえコツをつかんで把握すれば、そんなにつまることは無いハズ。さあ、これで後は発売を待つばかりだぞっっ！



▼全ては『LOOM』から始まった…。

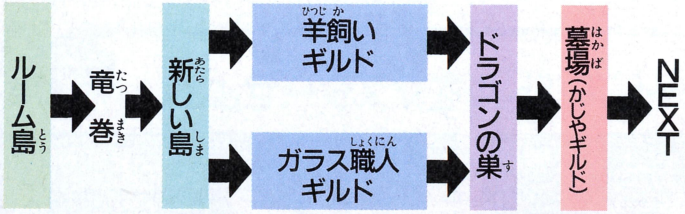
今までやりのこしたことがないかおさらい

◆ま ず は じ め に◆

ボビンはルーム島を旅立った後、様々なハプニングに巻き込まれたりする。でも、そーゆう時は、覚えた呪文の数々を思い出してみよう。あとゲームオーバーは基本的にないけど、使うべき呪文を覚えず先に進んでしまうと、ど〜にもならなくなるぞ！

▲矢印のカーソルを合わせられる物は全て調べてみようね。

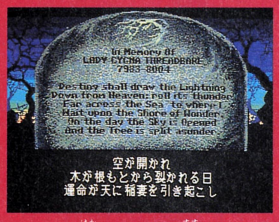
◆ボビンの進む道



ルーム島

ここでは、ゲーム中に重要な呪文がいくつか覚えられるので、慎重に進んで行こう。初めの島というだけあって、そんなにつまることはないだろう。

始めたら一番に糸巻棒を取りに行くことをお忘れなく。



空が開かれ
木が根もとから裂かれる日
運命が天に稲妻を引き起こし

▲このお墓にボビンの進むべき道のヒントが書いてあるぞ。ちなみにこのお墓は、ボビンのお母さんのなのだ……。

チェックポイント	
1	糸巻棒を取って卵を調べたか？
2	LOOMは調べてみたか？
3	フクロウを見つけたか？
4	OOに魔法をかけてみた？
5	お鍋の中をのぞいてみたか？
6	フラスコに触ってみたか？

◀ここの木の穴にはフクロウが住んでいる。

ガラス職人ギルド

このギルドはやることが少ないわりに、なかなか部屋に入れなかったり遠回りしないとダメだったりする。

でも、この先進むうえでの重要なヒントなどが隠されているので、くまなくまわろう！　また、最初の方に出てきて、ギルドのリーダーと話している怪しい男は、敵の親玉・マンディブルなのだ！

▲外からも上にいる職人が見えるぞ。

▲水晶玉が映し出すものは重要なヒントだぞ！　これには羊飼いが映っている。

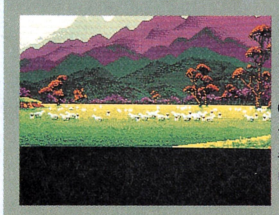
チェックポイント	
1	塔の上にいる職人が見えるってことは……？
2	塔の中にある、水晶玉を見てみたか？

羊飼いギルド

ここは、入るのが大変だっただけに入ってみると、これといってつまる所はないだろう。しかし、このギルドのリーダーのフリースはいろいろ困っている様子。人助けをしてあげよう。

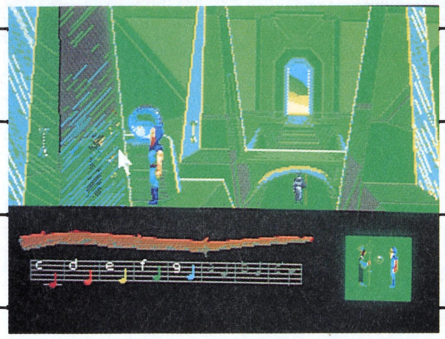
◀ギルドに入ってずっと左へ行くとフリースの家がある。

▶フリースが歌う治療の歌はこのギルドで代々歌われている。

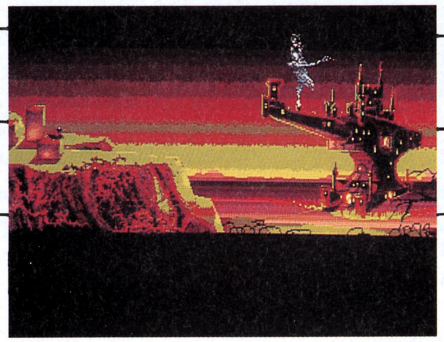


◀大量の羊の群れは次々とドラゴンのえじきに…。

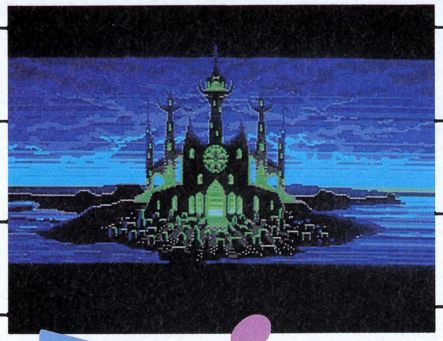
チェックポイント	
1	羊飼いのところにいる羊を調べてみたか？
2	牧場にいる真っ白の羊を見つけたか？



▲マンディブルの魔の手はここにまで……。



▼ヘッチェルはボビンの旅をそっと見守っている。



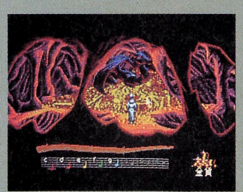
▲そびえ立つこの不気味な建物は一体？

&チェーック!!

ドラゴンの巣

考えもしない方法で、ドラゴンの巣に来てしまうボビン。

山頂にあるこの巣からは、逃げるのが大変そう……。おまけに目の前にドラゴンときたもんだ。ゆいいつの救いは、このドラゴンがボビンを殺そうとしてはいないらしいコト。だから、何回かしゃべりかけよう。しかし出口は見あたらない……。



いっそのこと、このドラゴンを追っぱらってしまったらどうだろう？　いろいろ試してみよう！

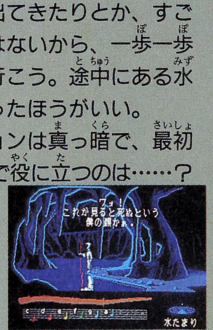
■ダンジョンに入ったら…

やっとドラゴンを追いはらえて一安心もつかの間。今度はダンジョンが待っている。

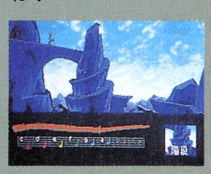
といっても、敵が出てきたりとか、すごく複雑っていうのではないから、一歩一歩確かめながら進んで行こう。途中にある水たまりには寄って行ったほうがいい。

また、このダンジョンは真っ暗で、最初は何も見えない。ここで役に立つのは……？

ここまで進めた君なら、もうわかるよね？



▲水たまりはボビンの顔を映し出した。



◀やっと出られたと思ったのに今度はねじれ階段。

墓場（かじやギルド）

さすが物語も終盤に近づいてきて、ちょっと難しくなってきたね。

最初の墓場で出会う、ラスティーという少年が、ここでは重要な人物となるんだ。

普通じゃ入れないかじ屋ギルドに入るには、かじ屋ギルドの一員である彼に協力してもらうのがいいだろう。とは言ったものの、ラスティーはとんだグータラ野郎ですぐ寝てしまう。こうなったら、彼が寝てるすきにいろいろ試してしまおう。しかし、無事ギルドに入れたとしても、またまたハプニングが……。でも、とほうに暮れるのはまだ早いぞ!!

▶あれれ～、どうしてボビンが倒れているのかな？

◀牢の中にあるものといったら、わらぐらい……。しかし糸巻棒が無いと何もできないし、とりあえずわらでも調べてみよう。

▶この剣をとるにはタイミングが大事。敵の手にこんな強力な武器が渡ったら大変。何とかしよう！

チェックポイント	
1	ラスティーを起こして話を聞いたか？
2	かじやギルドの中に入れたか？
3	○○を使えないようにしたか？

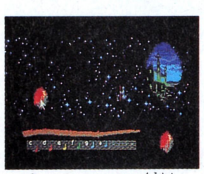
◆ルームのまとめ◆

さらなる冒険はキミの手で!

ここまで進めたら、エンディングはもうすぐ！　どんなにピンチになっても、今まで覚えた魔法の応用できっとくぐりぬけられるだろう。ボビンの知らないところで、助けてくれるありがたい味方もいるしねっ。

最後には、アッと驚くエンデイングも待っているから、最後までがんばってプレイしてね！

▼なにやらここは敵の本拠地みたいだ。



▲見たこともない空間が目の前に広がっている…。

©1990, 1992 LucasArts Entertainment Company.

Theron's Quest

Dungeon Master

ダンジョンマスター～セロンズクエスト～

ビクター音産　／9月18日発売／価格未定

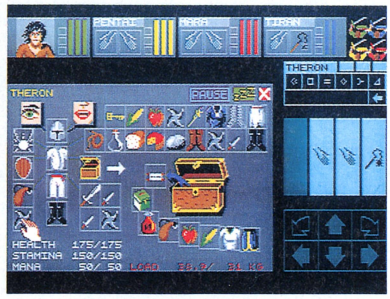
今月はアイテムと呪文のしくみを紹介するぞ！

バズルやアクションの要素もタップリ含んだ、期待度満点のリアルタイム３DRPG『ダンジョンマスター・セロンズクエスト』。

今までキャラクターや、モンスター、ダンジョンなどについて説明してきたけど、今月はさらに重要なポイントのアイテム、そして呪文について紹介しよう。

奥深いダンジョンのあちこちに落ちているアイテムを拾って、いかに有効に使うか？　はたまた、４種類のシンボルから成り立つ２系統の呪文の使い方を、今までに紹介したキャラクターの育て方やモンスターとの戦い方、トラップなどと組み合わせながら、７つのダンジョンを攻略して行こう。

全てのアイテム、そして魔法を自由自在に使いこなせるようになったとき、キミのセロンも立派なダンジョンマスターになる。その日をめざして、ひたすらレベルアップにはげもう！

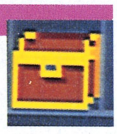


ITEM アイテムについて

ダンジョンの中に落ちている様々なアイテム。でも、一人当たりの持てる重量に制限があるので、むやみやたらに拾えばいいってものじゃない。

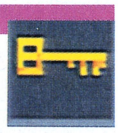
さらに、このゲームではせっかく拾ったアイテムも、次のシナリオに持ち越せないようになっている。では、いったいどんなアイテムがあって、何を拾って行けばいいのか？　ここでは、いくつかの系統に分けて、ダンジョン内で手に入るアイテムについて紹介するぞ。

箱



あちこちに落ちている箱の中には、いろいろといいものが入っている。中には、絶対に必要なカギなどが入っている場合もあるので、ぜひ取るようにしよう。また、この箱の中には、いろいろなアイテムをしまっておくこともできる。アイテム欄がいっぱいになったら、あまり使わないものを箱の中に入れて整理しよう。

鍵



鉄のかぎ、黄金のかぎなど、ゲーム中には様々なカギが登場する。基本的には、カギのかかった扉の手前で手に入るけど、中には複数種類のカギを持ち歩くことも…。そういう場合は、いろいろ試して、カギ穴に合うものを探し出そう。また、重要なカギはモンスターが持っていることもある。モンスターを倒さないと、カギが手に入らないぞ。

ファルチオンの剣

ファルチオンの剣を始めとする直接攻撃の武器。強い武器を持っているほうがいいけど、こういう武器は前衛にいる人しか攻撃できないのだ。後衛のキャラに持たせてもしょうがない。

ファルチオンの剣はかなり威力が弱いけど、シナリオが進むと、さらに強力な剣が登場するぞ。忘れずに拾え！

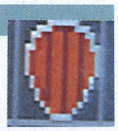
リンゴ

ダンジョンの中を冒険していると、キャラクターたちはだんだん空腹になってくるのだ。この空腹は、ダンジョンの中に落ちている食料を食べることによって解決する。（でも、落ちてるの拾い食いして、おなかこわさないかな?）また、食料がない場合、スクリーマーなどの食用モンスターを倒して食べることもできるぞ。

フラスコ

水や薬の入っているフラスコ。このフラスコがないと僧侶の呪文（薬を作る呪文など）を唱えることができない。フラスコが手に入ったら、ガンガン僧侶の呪文を唱え、早めに僧侶魔法のレベルを上げてしまおう。また、水の入った物として、ほかに革袋がある。こちらは水しか入らないけど、３回分の水を入れておくことができるぞ。

盾



盾や鎧、ブーツなどの防具も、ダンジョン奥に進むといろいろといいモノが落ちているのだ。ただ、いい防具になるほど重量もかさむので、重量オーバーになるようなら、他のアイテムを別のキャラに渡すように。また、敵の攻撃を直接受ける前衛キャラには、なるべくいい装備をさせておくようにしよう。

石

そのへんに何気なく落ちている石。ちょっと重いけど、持っているといろいろといいことがあるのだ。例えば、キャラクターが上に乗ったときだけ扉が開くパネル。こういう場所では、キャラクターのかわりに石を置いておけばOK。また、石を投げて敵を攻撃することもできるぞ。アイテムに余裕があったら、小さめの石を持っているようにしよう。

手裏剣

手裏剣、短剣、矢などは、飛び道具として使える武器だ。飛び道具なので、後衛にいるキャラでも戦闘に参加でき、また、ちょっと離れた場所の敵にも先制攻撃ができるのだ。こういう飛び道具を使うと、忍者技能がレベルアップするので、後衛のキャラだけでなく、セロンにもどんどん使わせよう。また使ったあとはちゃんと拾って補給するようにね。

MAGIC SPELL

呪文について

『ダンジョンマスター』に登場する呪文は、ほかのゲームのように「○○○の呪文」というふうに名前が出ているわけじゃない。

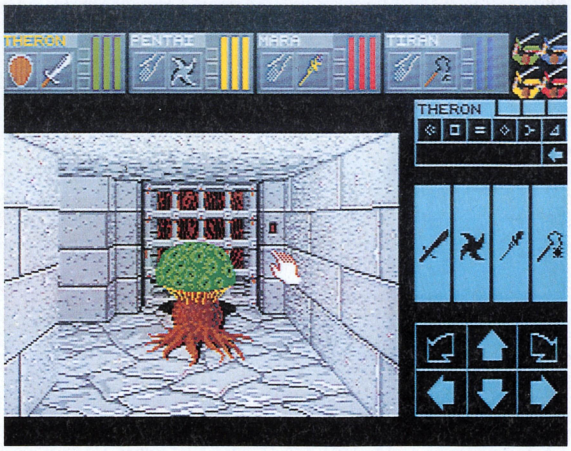
このゲームの呪文は、下にあるような4種類のシンボルから構成されていて、その組み合わせによって魔術師魔法、僧侶魔法の2系統の呪文が生み出される。

例えば、まず呪文の強さを表すパワーシンボルのロー、次に作用を表すフォームシンボルのイル(飛行作用)、最後に呪文の基本効果を表すエレメントシンボルからフル(火の効果)を選ぶ。すると、弱い効果＋(飛行＋火)で弱いファイアーボールの呪文がかけられるのだ。

これらの呪文は、マナ(MP)があるキャラなら誰でも唱えられる。(マナが0のキャラでも、アイテムでマナを増やして簡単な呪文を唱え、レベルを上げて自分自身のマナを増やすって方法もある)

ただし、薬を作る僧侶魔法は手にフラスコを持っていないと唱えられないぞ。

また、魔術師、僧侶のレベルが低いと、唱えても効果がないので、最初はマジックトーチやヘルスポーションの呪文を何回も唱え、ひたすら呪文の修行に励んでおくといいだろう。レベルが上がれば、マナも増え、強力な呪文もバシバシ使えるようになるぞ！



パワー・シンボル

呪文の最初に置く、強さを表すシンボル。同じ呪文でも強さが高いとより強力なものになるのだ。

＜＜	ロー	縮小のシンボル。呪文から力を取り除く。弱い呪文だが、初心者には扱いやすくなる。
□	ウム	鎮静のシンボル。呪文中のほかのシンボルを鎮静化させ、多少呪文の効果を弱める。
＝	オン	同等のシンボル。元から持っている呪文の力を、そのまま発揮させることができる。
◇	イー	加速のシンボル。呪文に含まれるシンボルの力を加速、結合させ、通常以上の力を発揮させる。
＞	パル	強化のシンボル。含まれるシンボルのそれぞれに強いパワーを与え、強力な呪文に成長させる。
△	モン	最強のシンボル。山をも作る力を象徴したこのシンボルは、各シンボルの最強の力を発揮させることができる。

フォーム・シンボル

その呪文に、どのような作用を与えるかを決めるシンボル。呪文に多様性を持たせることができる。

⧖	ヴェン	砂時計の反転を表すシンボル。あらゆる毒性を制御する。
ゆ	ユー	獣の前足を象徴としたシンボル。このシンボルは、狙った敵だけに呪文を作用させることができる。
⌐|	キャス	衝撃波のシンボル。火のシンボル、空気のシンボルなどと結合させることって爆発性を持たせることができる。
ε	イル	飛行のシンボル。ほかのシンボルに対して飛行や浮遊の効果をもたらす。
⊃	ブロー	友情のシンボル。仲間を助けるシンボルとして、僧侶魔法で薬を作るときに使われる。
ϟ	ゴー	稲妻と火それに槍を掛け合わせたシンボルで、敵の特性を呼び覚ますことができる。主に殺傷性の薬を作るときに使用する。

エレメント・シンボル

呪文の基本的な効果を表すシンボル。すべての呪文は、これらのシンボルが中心となっている。

田	ヤー	大地のシンボル。様々な防御系の呪文の基礎となるシンボルで、その主要素は個性と構造性である。
≈	ヴィー	水のシンボル。体力の回復、生命力の回復などの呪文の基礎となるシンボル。
∴	オー	気体のシンボル。目の前の物質を気体化させたり、呪文に気体の要素を盛り込んだときに使う。
⍁	フル	火のシンボル。様々な物質から火の要素を導き出す。
o̲	デス	荒廃のシンボル。様々な世界に棲息するモンスター全てにダメージを与えることができる。
⍜	ゾー	反物質のシンボル。あらゆる物質を一瞬に消滅させるが、大量のマナを消費する。

クラス・シンボル

善悪や職業の考え方を自然に結び付けるシンボル。このシンボルを使うためには大量のマナを必要とする。

⸔	クー	戦士の剣のシンボル。呪文に対して戦闘に関する要素をもたらす。
⍤	ロス	盗賊の手のシンボル。盗賊の技、つまり機敏さを呪文に対して付加する。
⍲	ディン	魔術師の杖のシンボル。魔法の領域をさらに広げ、その効果をほかのシンボルに対して与える。
⍭	ネタ	僧侶の術のシンボル。術者の信仰する神の力を借り、その力に呪文に加える。
✳	ラー	太陽と恒星のシンボル。光と熱の要素を呪文に加える。熟練の術者向けのシンボル。
⍙	サー	悪魔の頭のシンボル。闇と悪、夜の支配者である、月の要素を呪文に加えるシンボル。

魔術師魔法

∴ ⧖	ポイゾン・クラウド	毒の霧を敵に向かって放つ。その霧の中にいる間はじわじわとダメージを受ける。
∴ ゆ ⍙	インヴィジビリティー	パーティ全員を気体化して、敵の攻撃を受けにくくする。実戦ではあまり使わない呪文だ。
∴ ⌐| ✳	ライトニング・ボルト	稲妻を発生させる。炎系呪文がきかない敵に有効だが、威力はファイアー・ボールより弱い。
∴ ε ✳	ライト	マジック・トーチよりも数倍長い時間ダンジョン内を照らすことができるが、レベルが低いと唱えにくい。
⍁	マジック・トーチ	一定時間パーティのまわりを照らす呪文。暗い場合は、数回唱えると明るくなる。
⍁ ε	ファイア・ボール	火の玉を敵めがけて投げつける、基本的な攻撃呪文。
o̲ ⧖	ポイゾン・フォウ	毒の矢を敵に投げつける。基本的な攻撃力は、毒の霧とかわらない。
o̲ ゆ	ハーム・ノンマテリアル	実体のない、霊的なモンスターに対して効力がある攻撃呪文。
⍜	ドア・オープン	ボタン付きのドアを開閉する呪文。ボタンのないドアに対しては効果がない。

僧侶魔法

田	スタミナ・ポーション	秘薬モンを作る呪文。この薬を飲むと、スタミナが回復する。必要マナは少ない。
田 ε	シールド・スペル	パーティの周囲に魔法のシールドを張り巡らせる。パーティ全体を包み込むので全方位からの攻撃を防ぐことができる。
田 ⊃	シールド・ポーション	秘薬ヤーを作る。この薬を飲むと、モンスターからの直接攻撃をさえぎることができる。
田 ⊃ ⍲	ウィズダム・ポーション	秘薬・デインを作る。この薬を飲んだ勇者は、一時的に賢さが増加し、マナの回復力が上がる。
田 ⊃ ⍭	バイタリティー・ポーション	秘薬・ネタを作る。この薬には、生命力を上げる効果があり、ヘルスの回復や傷の治ゆ速度が上がる。
≈	ヘルス・ポーション	秘薬ヴィーを作る。ヘルスを回復させ、傷をなおすことができる。たくさん作っておくとよい。
≈ ⊃	キュア・ポーション	対ヴェン秘薬を作る。毒に侵された場合、この薬を飲むことによって治療できる。
∴ ⊃ ⍤	デクスタリー・ポーション	秘薬ロスを作る。この薬は機敏さを上げることができる。
⍁ ⊃ ⸔	ストレングス・ポーション	秘薬クーを作る。一時的に強さとロード(持てる重量)が増加する。強敵と戦う前に飲むといいだろう。
⍁ ⊃ ⍭	ファイアー・シールド	モンスターの火炎攻撃から身を守るシールドをパーティの周囲に張り巡らせる。
o̲ ε ⍙	ダークネス	ダンジョンを暗くして、敵の目をごまかす。ただし、連続して唱えないと効果がない。
⍜ ⧖	ポイゾン・ボム ヴェン爆弾	僧侶魔法唯一の攻撃呪文。フラスコに毒を作り、このフラスコを敵に投げつける。
⍜ ⊃ ✳	マナ・ポーション	秘薬イーを作る。消費したマナを回復させるのだが、この薬を作るのに使ったマナの数分の一しか回復しない。

呪文は上のようにいっぱいあるけれど、全部のかけ方を覚える必要はないぞ。魔術師魔法ならマジックトーチとファイアーボール、僧侶魔法は、スタミナポーション、ヘルスポーション、キュアポーションぐらいでOK。また、上の表の魔法シンボルの前に、パワーシンボルを付けるのを忘れずにね。

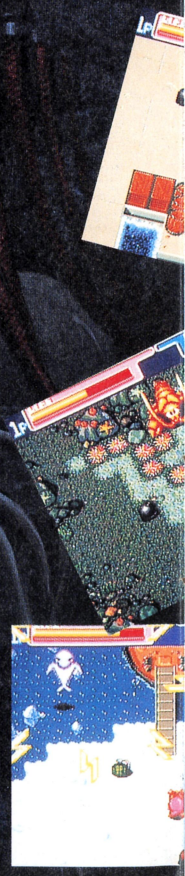
©1992 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES
©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

SUPER CD-ROM² SYSTEM

西暦20××年、
人類は狂気に取りつかれた一人の男にひれ伏そうとしていた。
栄華を誇った都市は焼土と化し、技術の粋を集めた超兵器も、
「機甲獣」と彼らが呼ぶロボット兵器の前に沈黙した。
しかし、人類最後の希望が、孤島で秘かに誕生しようとしていた。
最後の希望……冷たい格納庫の中で、巨人はただ静かに瞑っていた。

キアイダン00

ダブルオー



PCエンジン スーパーCD-ROM² 専用
スーパーロボット・シューティングゲーム

'92秋発売予定

価格未定

© TELENET JAPAN 1992

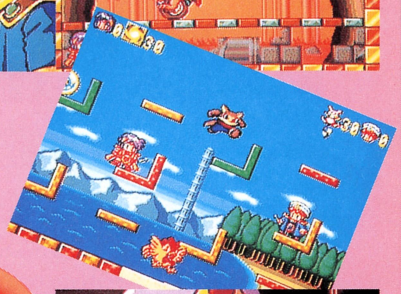
Alfa System

イラストレーション／開田裕治

メルヘンタッチアクションゲーム

2人同時プレイ可能！

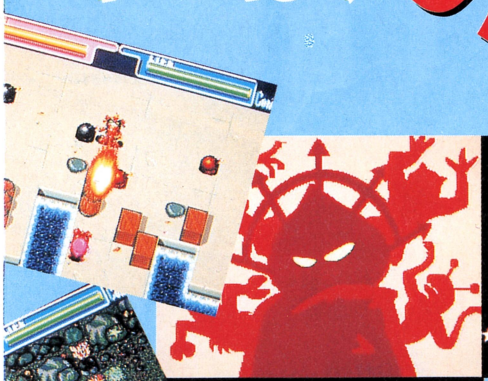
PCエンジン
スーパーCD-ROM² 専用
好評発売中！
予価6,980円（税別）
© TELENET JAPAN 1992

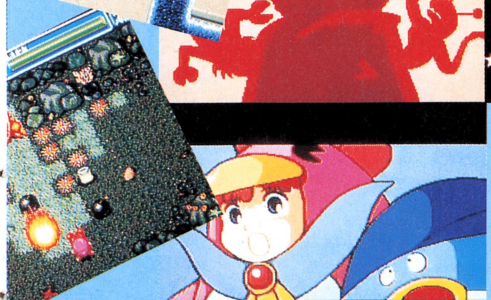


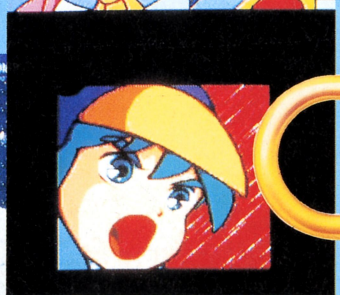
ぽっぷんまじっく

イラストレーション/ここまひ（赤い靴くらぶ）

やっぱ、ふたりで遊べなきゃ！







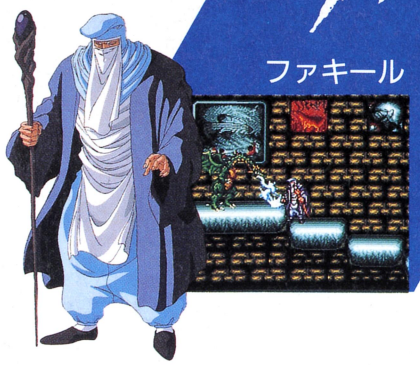
対戦可能！
南から北へ、地球横断股旅アクション

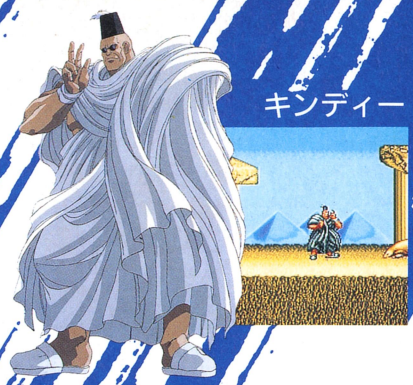
PCエンジン
スーパーCD-ROM² 専用
9月中旬発売予定
予価6,980円（税別）
© TELENET JAPAN 1992

TRAVEL エプル

イラストレーション／渡辺　浩

RIOT
株式会社日本テレネット





傑作アクションRPG「エグザイル・時の狭間へ」の続編が遂に登場！
前作ユーザーの不満を大幅に解消し、更にパワーアップ!!

- PCエンジンのみのオリジナルストーリー
- キャラクターチェンジシステムにより、主人公以外のパーティも戦闘に参加！
- 経験値稼ぎのいらない絶妙なバランス
- テンポ良く進むRPG（ストーリー）シーンと本格的な戦闘（アクションゲーム）シーン

邪の怨念が奴を呼ぶ…

ユーザーホットライン 03-5394-5510 どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。

SUPER CD-ROM² SYSTEM
PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用
アクションRPG
'92 9月 発売予定
価格未定
© TELENET JAPAN 1992
RIOT
株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

SUPER SPORTS GAME

MICRO WORLD

7・31 FRI 遂にゴング!

対戦プレイ OK!

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

凄まじい肉弾戦!
これが格闘技だ!

SUPER CD-ROM² SYSTEM

この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL

LORICIEL

［スライムワールド］
今秋発売予定

ACTION ADVENTURE

SUPER CD-ROM² SYSTEM

銀河の果ての神秘のドラマ。

スペース アクション アドベンチャー

DANGEROUS「危険」
その言葉の興奮をキミはおさえられない。
困難な冒険の果てにこそ
キミを満足させるものがあることを
知っているからだ。
ここに6つのシナリオを用意した。
最高のスリルを楽しめる
ドラマチックな冒険の旅！

MICRO WORLD

ACTION GAME

8·28㈮
発売予定

ベイビー・ジョー
BABY JO
THE SUPER HERO

この商品はロリッシェルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL

SUPER CD-ROM² SYSTEM

キミにわかる？
赤ちゃんの気持ち!?

愛敬があり、とても賢くていたずら好きのベイビー・ジョー。
かわいい彼に出会えばあなたも彼の家探しを助けたくなります。
とっても賢いベイビー・ジョー。でも忘れないで、彼は赤ちゃんなのです。
泣かせてしまったり、空腹を満たしてあげないと…。

マイクロワールド 株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

連載 REPORT Vol.2

ブライII『闇皇帝の逆襲』

BURAI II

リバーヒルソフト／価格未定／年末発売予定

順調に開発が進んでいるブライII。さて、今月はブライIIに登場する新しいキャラクターをちょこっと紹介しよう。ただし、どのキャラもゲーム中では結構重要な役割なので、ほんとにちょこっとだけの紹介。

もっと詳しいことは、発売間近になったらまた紹介するからお楽しみに。

また、ゲームシステムの紹介の方は、戦闘シーンについてレポートしてみたぞ。前作『八玉の勇士伝説』とは違って今度の戦闘シーンはアニメーションたっぷりの対面式。前作に較べてもかなり遊びやすいシステムになっているのだ。こういうのを見ると、一刻も早く遊びたくなっちゃうね。

ブライIIで登場する新キャラクター

ブライIIには、新しいキャラクターが続々登場。ここでは、その中の一部を紹介するぞ！

©リバーヒルソフト／バンドラボックス／荒木プロダクション　イラスト／荒木伸吾&姫野美智©荒木プロダクション

(COMBAT) 戦闘について

メッセージなどを極力省略したスピーディーな戦闘シーン!!

『ブライII』の戦闘シーンは、画面を見てもらえばわかるように、前作より大幅にシェイプアップされて、非常に遊びやすいものに改良されているぞ。

戦闘中は基本的に「××のダメージを受けた」などのメッセージをなくし、スピーディーな戦闘ができるようになっている。(受けたり与えたりのダメージは数値のみに簡略化されて表示されるぞ)

また、戦闘時のコマンド入力も、下のようにアイコンの選択で簡単に行えるのだ。

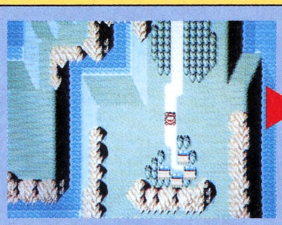
敵キャラクターのアニメーション

前作と違い、この『ブライII』では、敵のモンスターが戦闘時にアニメーションするようになった。下にある写真が、そのアニメーションパターンの一部。敵が登場したとき、それに、敵が攻撃を仕掛けてくるときなど、様々なアニメーションを見せてくれるぞ。また、こちらの特殊能力による攻撃もハデハデのアニメーションなのだ。

◀敵に遭遇▶

フィールド上を歩いていると、画面が切り換わり、モンスターとの戦闘シーンになる。

ここでは、画面の上にあるアイコンでコマンドを入力し、キャラクターがどうするかを決めるのだ。アイコンは、右のように全部で7種類あるぞ。



▲この写真のように、森の中を歩いていると、突然右の写真のような戦闘シーンになるのだ。マップ上では油断できないぞ。

▲戦闘シーンに入ると、画面の上に並んだアイコンを選択して、各キャラクターにどうさせるかを決める。

◀敵の攻撃▶

戦闘時の攻撃の優先順位は、素早さの数値が高いほうから。例えばこの場合は、敵のほうが素早さが高かったということ。敵から攻撃を受けると、そのキャラのアイコンが沈み、受けたダメージが数値で表示されるのだ。

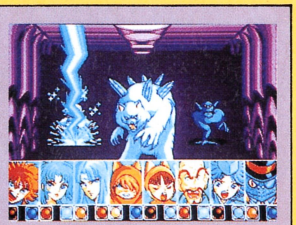
▲遭遇した敵モンスターが攻撃を仕掛けて来た！　画面がフラッシュして、誰かがダメージを受けたようだぞ。

▲次の瞬間、マイマイのアイコンが沈んだ。沈んだ上にはダメージの数値（現在は開発中なので0になっている）が表示されるのだ。

◀味方の攻撃▶

勇士たちが攻撃する場合も、同様に敵モンスターのグラフィックの上に与えたダメージが数値で表示される。また、特殊能力で攻撃した場合は、その能力によって、様々なアニメーションパターンが表示されるぞ。

▲敵モンスターに特殊能力を使って攻撃したところ。見事に命中し、一つ目小僧が紅蓮の炎に包まれたぞ！



▲使う特殊能力によって、アニメーションのパターンもいろいろ用意されているのだ。このような雷のアニメーションもあるぞ。

戦闘コマンドは7種類のアイコンで選ぶ

■攻撃
通常攻撃のアイコン。持っている武器を使って敵と戦う。

■特殊能力
特殊能力を使って攻撃をしたり、治療したりするアイコンだ。

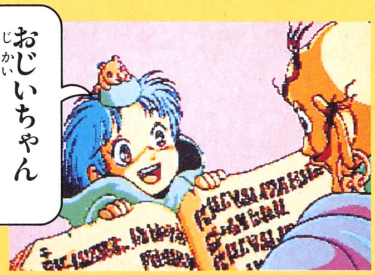
■アイテム
アイテムを使うアイコン。主に回復系アイテムを使用するときに使うぞ。

■装備
戦闘時に装備を変更したいときに使うアイコン。これはなかなか便利だね。

■防御
攻撃せず、防御に専念する。敵からのダメージが少なくてすむのだ。

■逃げる
戦闘シーンから脱出。ただし、このアイコンを使ったキャラだけが逃げ出す。

■リピート
前回と同じ行動をする。ザコ相手の攻撃などに便利なアイコンだ。



もう1つのブライ・ストーリー
小説「BURAI」第1巻　92年9月19日発売
飯島健男・著　荒木伸吾&姫野美智・画
定価550円　小学館・SQ文庫

※画面は開発中のものです。

INTEC

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM

アクション&シミュレーション

興奮！日本一をめざせ!!

最新データがバッチリ
'92年版新発売

ザ・プロ野球 SUPER

ザ・プロ野球SUPER
発売記念キャンペーン実施中

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム ©1992 INTEC INC.

スーパーCD-ROM²初のプロ野球ゲーム●千葉ロッテマリーンズなど92年度最新のデータをもとに、ルーキー、新外人も実名・似顔絵で登場●セ・パ両リーグから選ばれた25名の選手が、謎のチームと戦うスペシャル・ドリーム・マッチモードをはじめペナントモード、友達同士で対戦するVSモード、野茂、落合の夢の対決などが組めるオープンモードなど多彩なゲームモード●試合中に最新の打率、打点、ホームラン数などリアルタイムに表示●三冠王、防御率、最多勝などの個人記録も計算

'92年10月16日発売 6,800円(税別)

お問い合せ インテック エンジンデスク
☎03-3378-2680

ザ・プロ野球SUPER 発売記念キャンペーン

「ザ・プロ野球SUPER」発売を記念して、抽選で約300名様にオリジナルグッズ他をプレゼント！

景　品：●巨人戦(東京ドーム)チケット2枚または
1万円分のおもちゃ券　8名
●ザ・プロ野球SUPER オリジナルテレカ　100名
●その他 オリジナルグッズ　200名

応募方法：官製ハガキに、インテックのソフトの感想や、こんなソフトが欲しいという意見を書いて、あなたの郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を記入して送ってください。

あて先：〒930 富山市下新町3-12
(株)インテック PCエンジン企画室
「ザ・プロ野球SUPER」プレゼント係

キャンペーン期間：1992年6月8日～9月30日まで(期間中、毎月末抽選)

※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。

スペースファンタジー大河ロマン

覇竜の神座

HARYU NO KAMIKURA

第4話　叶わぬ誓い

BURAI外伝〈暗黒世界編〉

作 飯島健男　画 荒木伸吾&姫野美智

©PANDORABOX　©荒木プロダクション

「ラァラ！　ラァラ!!」

東の山奥に分け入り、左京は何度も何度もその言葉を叫び、繰り返した。

メラディこと長老の配下である、三聖竜の姿をした山賊共に連れ去られたラァラを追い、彼らが逃げ込んだ山を捜索中だった。

すでに日はとっぷりと暮れ、申し訳程度の月の光が、何とも心もとない。

左京は、灯りを忘れたことを後悔した。もちろん、本来の左京の力であれば、この程度の闇で灯りを必要とすることなどない。それでも、心からこの世界の住人であると信じ込んでいる彼にとって、すでに神としての力に助けを借りようとは考えもしないことだった。

「リュート、これを使え」

後ろで父の声がした。

振り返ると、汗だくになった父の手に、灯りが灯されている。

「父上」

左京は軽く頭を下げると、その灯りを受け取った。

どうやら、ラァラの捜索が本格的に始まったようだ。

遠方で、ラァラを呼ぶ声が木霊する。そして、山のあちらこちらに、ほんわりと灯りが灯る。こうなれば、山賊を追い詰めるのも、時間の問題かもしれない。

しかし、だからといって、ラァラを他人に任せてはおけない。

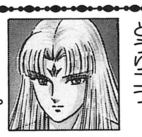
左京は頬をつたう汗を拭うと、再び険しい山道を登り始めた。

その悲しいまでに健気な姿を、父・サムスは黙って見送り、ほくそ笑んだ。

◆左京を待ちうけるワナとは!?

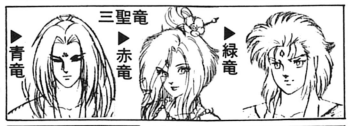
一前号までのあらすじ

左京の眼前に現れたのは、昔の恋人楓に瓜二つの少女、ラァラだった。そのけなげで愛しい姿を見て、左京はこの世界で生きてゆこうと決心する。が、それらは全て敵が仕掛けた罠であった。氷竜左京は、たったひとりの少女のために、神である自分を捨てたのである。そしてついに、悪夢のクライマックスが訪れる。ラァラが山賊にさらわれたと聞いた左京は、それが彼を破滅に陥れる芝居とも知らず、村をとび出した。



▶幻　左京
異世界では皆にリュートと呼ばれている。

▶ラァラ
メラディの娘。楓という女性とうり二つ。



▶左京の部下だが、異世界では山賊として捕えられた。

三聖竜
▶青竜
▶赤竜
▶緑竜

▶メラディ
村の長老。異世界からの刺客として、左京の命を狙う。

▶ディモス
メラディ同様、神の命を狙う。腕の銀輪が武器。

そして、すべてうまくいっているといいたげに頷き、辺りを見回した。
木陰に隠れている、三聖竜とラァラの姿が見えた。
サムスは、左京の姿が見えなくなったことを確かめ、ラァラに駆け寄った。
「首尾はいいか？」
「ええ」
「そうか」
サムスは嬉しそうに、ラァラの肩に手を置き、腕をさすった。
「ん？　どうした、何か心配ごとでもあるのか？」
暗がりの中で、伏目がちな彼女の顔を、サムスは微かに見て取った。
「いえ……何でも」
「役目を忘れたわけじゃあるまい。最後の締めは、お前にかかっているんだぞ」
「はい」
ラァラは、促されるように、ゆっくりと頷いた。
「何をするか言ってみろ」
彼女には、否定することも躊躇することも許されない。厳しく見据えるサムスの目を見ないようにして、細々と自分の役目を口にした。
「私は、左京の見ている前で……」
「左京ではない、リュートだ！」
サムスが、小声ながらも荒立てる。
ラァラは、驚いて身を竦めた。
「はい、リュートです。私は、リュートの見ている前で山賊たちに殺されます。無残に何度も心臓を貫かれ、リュートの心に悲しみと憎しみを植え付けます。
それが……私の役目です」
「そうだ。忘れるなよ」
サムスは、親しみの念を込めて、彼女の頬に触れた。
「私は、本当に殺されるんでしょうか？」
ラァラは、縋るような目でサムスを見た。それがおかしかったのか、サムスは大声で笑いそうになり、慌てて口を押さえた。
「ふはは……、死ぬのが怖いのか？　ラァラ、まさか、お前が奴に感化されたのではあるまいな。我らの死は喜びぞ。メラディ様のお役に立て、さらにはあのお方のお役に立つのだ。我らの精神は暗黒世界に帰るのみ。それは恐怖ではない。何を怖がる？」
諭すように、ゆっくりと説くサムスであったが、ラァラは何も答えない。

「お前の死は無駄にはならない。お前の死から、すべてが始まるんだ」
青竜の姿をした山賊が、優しく声をかける。
「はい」
ラァラは、自分を納得させるように答え、目を閉じた。
サムスは、ラァラにはそれ以上何も聞かず、彼らから離れた。
「俺は、もう行くぞ」
そして、三聖竜を見回して、付け加えた。
「お前たちはしくじるなよ。できるだけ、ラァラを残酷に殺してやれ。それが、ラァラへの敬意であり、ラァラのためでもある。思い切り喜ばせて、至福を味わわせてやれ」
「当たり前だ。お前でさえ身震いするほど、惨い死を与えてやるさ」
緑竜が、いたずらっ子のように目を光らせた。
「神に死を」
赤竜が右手を掲げた。
後に続き、緑竜と青竜も右手を掲げた。
「神に死を」
そして、サムスも。
「神に死を」
少し間をおいて、彼らの様子を伺うようにラァラも右手を掲げた。
「神に…神に死を」
月に、うっすらと黒い雲が幕を張った。

◇　◇　◇

「ふぅ」
どれほど走り回っただろうか？
ランプとは呼べないほど粗末な灯りの油も残り少なくなり、消えかかっている。最後の抵抗を試みるかのように、ひときわ明るい光を放っているものの、消えるまであと僅かだろう。
「ラァラ、どこにいるのだ……」
今にも倒れそうな足を引きずるようにして、それでも左京は休まなかった。瞬きするほどの僅かなときさえ惜しいかの如く、左京は必死に捜し回った。
しかし、ラァラは見つからなかった。
ラァラたちには、左京の動向がわかるのだ。見つからないのも、当然といえば当然だろう。
左京の動きがスローモーションのように鈍くなり、苦しそうに吐く息が隠れながら後をつける彼らにとっても聞こえるほどになったころ、緑竜は足を止め、青竜に耳打ちした。
「そろそろ、いいだろう。奴の前に回り込もうぜ」
「ああ」
青竜が、楽しそうに応じる。
「行くぜ、ラァラ」
緑竜が、こっちへこいと合図を送る。
「ラァラ！」
左京は、掠れた声を振り絞り、叫んだ。
それは、いつかナーシャが左京に助けを求めていたときのような、悲痛な叫びだった。
その時、彼の前を大げさに横切る影があった。
「はっ!?」
左京は、最後の力を振り絞った。
それに応えてくれたのか、灯りもさらに光を膨らませる。
「ちっ、みつかっちまったぜ」
逃げればいいものを、わざとらしく舌打ちして、緑竜が向き直った。
腕には、しっかりとラァラの姿がある。
「ラァラ！」
左京が駆け寄ろうとしたとき、闇の中からもう１つの影が現れた。
「おっと、動くんじゃねえよ」
ナイフを手にした青竜が、ラァラの首筋にそれを当てた。灯りに照らされた刃が妙に眩しい。
「貴様ら……！」
左京は拳を握りしめ、怒りに肩を震わせた。それまでの疲れなど、今の彼はとうに忘れ去っていた。
「うっ！」
後ろから、髪を引っ張る者がいた。
「お前は、ここでおとなしく見てな。動くと、どうなるかわかってるんだろ？」
左京の髪を引っつかんだ赤竜が、袂に引き寄せる。赤竜の艶かしい息が、頬に感じられた。
「おもしろいもんを見せてやるよ。さあ、楽しませておあげ」
そして、赤竜は青竜に目を送った。
青竜は口もとだけで笑って見せ、ラァラの喉に刃を突き立てた。
喉元に軽く触れた刃を伝い、赤い血が滴り落ちる。
「死にたくない……！」
ラァラは、絞り出すように呻いた。
「うおおおおおお!!」
左京は絶叫した。
そして、物凄い力で赤竜を振り払い、足を踏み出す左京に、緑竜が荒々しく叫んだ。
「てめえ！　この女を殺すぞ!!」
左京は、ふと我に返り、踏み出した足を元に戻す。
左京に振り払われ、もんどりうって倒れた赤竜は、前に回り込むとその頬を思い切りはたいた。
しかし、左京は微動だにしなかった。
左京の目は、赤竜を相手にせず、ただラァラの喉元に突き立てられた刃に集中している。
「何だよ、その目は」
無視されたことに腹を立てたのか、赤竜は再び平手打ちを食らわした。
それでも、左京の目線は崩れない。
赤竜は、体をずらすと、その目線の間に立ちはだかった。
「ひっ！」
が、思わず、赤竜は後ろへ飛び退いた。
左京の目を真っ向から捕らえた瞬間、その視線に射抜かれそうな恐怖を感じたのだ。
「な、何だよ、お前。いきがってんじゃないよ！」
そういう赤竜の声が恐ろしさに震えている。
左京は、微かに唇を震わせた。
「……お前らに死を与える」

◇　◇　◇

確かにそう聞こえた赤竜が、反射的に聞き返した。
「え？」
その時、一陣の風が舞った。
「風？」
青竜が、いぶかしげに眉を細める。
「風など吹くわけがない！」
緑竜が辺りを見回し、左京を捕らえ、止まった。
左京の銀髪が、風を抱え込み、ゆらゆらと舞っている。その毛先が、風の力と別に小刻みに震えているようにも見える。
「うっ」
赤竜が、頬に冷たいものを感じ、目を細めた。
「雨？」
「雨が降るわけがない！」
青竜の言葉を否定する緑竜であったが、彼もまたぽつぽつと天から降る水滴を頬に受けた。
「メ…メラディ様が降らせているのか？」
「…馬鹿な」
２人の声は、明らかに震えていた。
雨は次第に激しくなり、あっという間に滝のような水が天から降り注がれた。
すでに、彼らの体はびしょ濡れになっており、流れ落ちる水滴で、目も開けていられないほどだった。
それでも、左京を見ると、彼だけはどこも濡れていない。
というより、体から激しい蒸気が立ち昇り体に降り注ぐ水滴を一瞬にして蒸発させているようだった。
さらに銀髪は、雨などまったく気にせず広がり、宙に揺らめいている。
どしゃ降りの雨を強調するかのように、轟音を轟かせ、稲妻が走った。
その１本は、左京のすぐ脇に落ち、瞬時に大木を焼き尽くした。
竜に齧られたように裂かれた大木の幹を、すぐさま雨が濡らし、そこからも湯気が立ち昇る。
恐怖を察したのか、辺りの木々がざわつき始めた。
これだけの雨が降っているのに、風がおとなしい。
無風なのに、木々はざわめき、今にも引き抜かれそうなほど幹を大きく振っている。

「に、逃げよう……お、俺たちじゃ勝てねえよ」
今までのふてぶてしい態度とは裏腹に、青竜が情けない声を漏らした。
「ば、馬鹿言え……あいつは、もうメラディ様の術に落ちてんだ。神なんか、怖くねえ」
強がる緑竜も、正直、足が竦んで、その場から動けなかった。まるで、地面から生えた手が足首を締めつけているように、身動きが取れない。
それでも、赤竜が躍りかかった。
「てめえ！」
しかし、左京はまだラァラの喉元を捕らえた刃から目を放さない。
それでも、殴りかかる赤竜の右手を咄嗟につかみ取ると、そのままぐるりと回転させた。
「ギャアァッ！」
太い枝が折れるようにバキリと音が響き、赤竜は倒れた。
今しがた左京につかまれた右腕が、肩ごとダラリとだらしなく垂れ下がっている。
根元から折られたというより、鎖骨ごと砕かれたように、ひしゃげている。
「ヒィ…ヒィ……！」
口から雨水混じりのよだれを垂れ流し、這いつくばったまま、左手で泥をすくうようにして、赤竜は逃げた。何とかして、左京から１歩でも離れようと必死にもがいている。
が、雨水を充分すぎるほど吸い込んだ大地は、ぬかるむばかりで、ほとんど前に進めない。
彼女には、もう後ろを振り向く勇気さえ残っていなかった。赤竜は、目を大きく見開き、その苦しさを仲間の２人に訴えたが、それは彼女を助けるどころか、ただの逆効果だった。
彼らの足首をつかんだ大地の手は、よりいっそう２人の動きを封じ、恐怖を植え付けた。
「こ、これが神の力……!?」
緑竜は、その言葉をやっとのことで絞り出せた。
突然、ナイフの刃が弾け飛んだ。
「ひいっ！」
青竜は少しだけ動きを取り戻し、その

ナイフを捨てた。

見ると、どんな力が加わったのか、ナイフの刃が粉微塵に砕けている。

「死ぬがよい」

滝壷に身を置いたような轟音の響く中、不思議と左京の声だけは聞き取れた。冷たく、透き通るように美しい声だった。

「お止めください！」

ラァラが、緑竜の腕をすり抜けとび出した。

そして、左京の胸にすがりついた。

「お止めください！　リュート様、後生ですからもうお止めくださいませ!!」

「どけ！」

「あうっ！」

左京は、すがりつくラァラをも荒々しく振り払った。

すでに、左京は無意識のうちに戦っていた。目の前にいる卑劣な敵を倒すという本能だけが左京を支え、神の力を操っていたのだ。

「左京様!!」

ラァラは、叫んだ。

この世界で付けられた、リュートという偽りの名を呼ばなかったことは、彼女自身をも驚かせた。それでも、不思議とためらいはなかった。

彼女は、左京の足にしがみついた。

そして、それを支えに這い上がると、震える左京の髪を宥めるように、静かに擦った。

突然、左京の体が激しく揺れた。

「うぐぅっ！」

ひきつけを起こしたかのように、左京は体を崩した。そして、大地に突っ伏して倒れ、眠るように動かなくなった。

同時に、三聖竜はようやく呪縛から逃れたのか、体を落とした。

緑竜は、その場にへなへなと尻もちをついた。

青竜は腰が抜けたのか、バシャバシャと水たまりに体を投げ出し、形振り構わずもがいている。

動かなくなった左京に対しても、今の彼らには恐怖しか感じられない。

圧倒的な迫力を見せつけられた彼らには、左京の存在はまさにこの世のものではなかった。

何とか立ち上がることのできた2人は、口から泡を吹いたまま悶絶している赤竜を抱えることを忘れなかったことさえよくできたことで、そのまま逃げていくのがやっとだった。

◇　◇　◇

左京は、その後すぐ目を覚ました。

「不思議な気分だ……」

そういって、左京は体を仰向けに返すと、天を仰いだ。

いつの間にか、荒れ狂ったような豪雨はやみ、雲も晴れた空には丸い月だけが浮かんでいた。

寒くもない。

ラァラは、左京の側で寄り添うように足を揃え座っていた。

「お気づきになられたのですか？」

彼女の声を確かめ、左京はまた目を閉じた。

ラァラは足を崩し、その膝に左京の頭を乗せた。美しい銀髪は泥でまみれ見る影もなかったが、ラァラは何も気にせず、指で髪を梳いた。

「山賊はどうした？」

「あなたは私を助け、奴らを追い払ってくれました」

「そうか……私は何も覚えていない。なのに、とても清々しい気分だ……いったい何が起こったのだ？

……すまなかった、こんな質問をしてしまって」

ラァラは、にっこり微笑んだ。

しかし、目を閉じている左京には、わからなかったかもしれない。

「私も、目の見えぬ世界のことを考えていた。お前は強いな」

左京は目を閉じたまま、静かに言った。

ラァラは、悲しそうに目を伏せた。

「……そんなこと、ありません。私は……」

左京は、いきなり目を開いた。そして、長いため息をついた。

「夜が、こんなに美しいと思ったのは、久しぶりだ。夜だけではない。世界、すべてが美しい。私は、生きていて幸せだ」

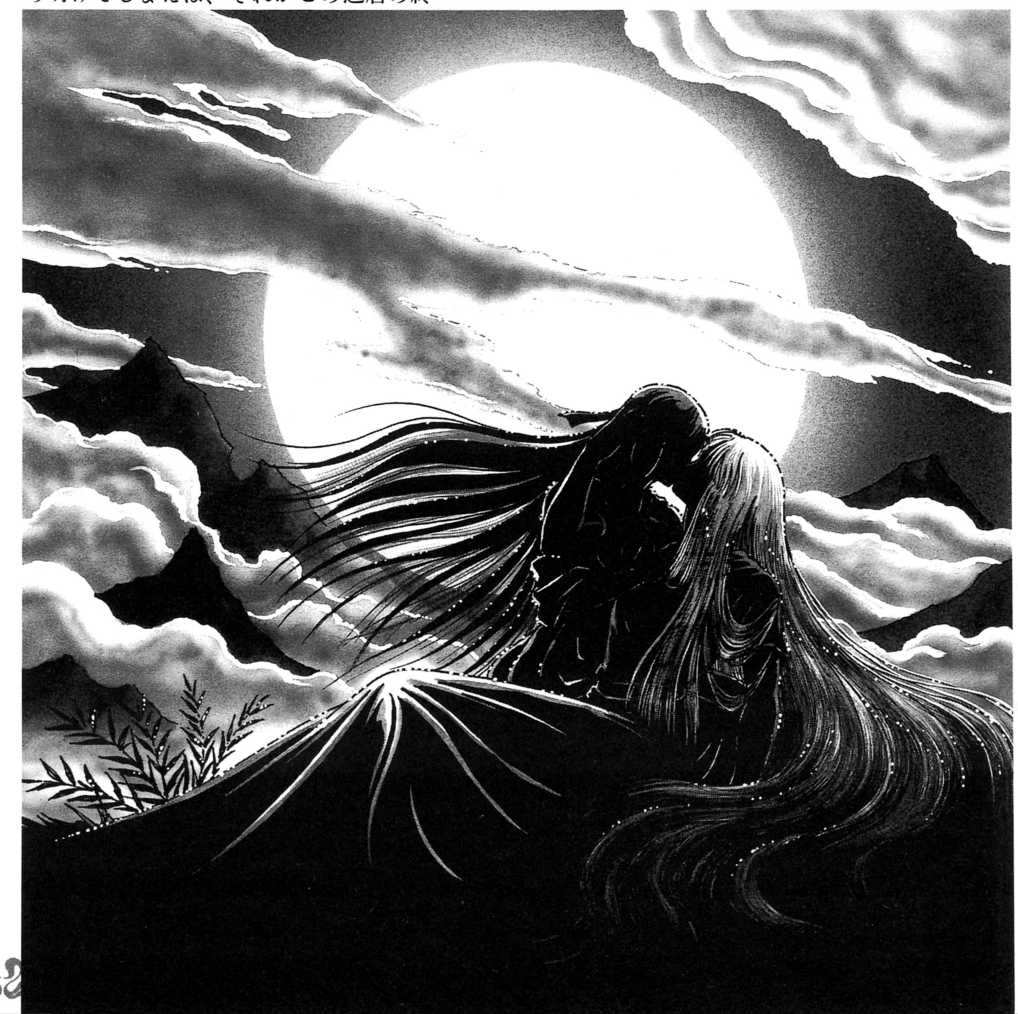
「……」

ラァラは、何も応えず、ただ黙って左京の髪を梳いている。

「いつか、夢の話をしただろう？」

「夢？」
「ああ、楓という、お前に似た女の話だよ。私は、夢の世界で楓という女に恋をしたといったな。
その女のことを聞きたくはないか？」
ラァラは、素直な気持ちを口にした。
「ええ、とても聞きたいわ」
左京は、頭の位置をずらし、ラァラの膝枕に頬を当てた。
「そうか。
……楓の住む世界は、とても悲しい世界だった。このような平和な世界ではなく、機械という怪物に犯された地獄の世界だった。地球という星さ」
「……ここも地獄です」
ラァラが、ぽつりと呟いた。
しかし、左京はそれには答えず、話を続けた。
「楓は、機械と戦う強い女だった。それは、とても強い女だったぞ。肉体的にも、精神的にも。お前のように。
初めて楓と会ったとき、私は幻妖斉という名前で呼ばれていた」
「幻妖斉…ですか？」
ラァラは髪を梳く手を休め、天を仰いだ。そして、左京の頬に手を置き、その輪郭をなぞるように指を這わせた。
「おかしいか？」
「いいえ、素敵な名前です」
「楓の目が見えぬことを知ったのは、ずっと後だったよ。
楓には小さな弟がいてな。彼が、楓の目の代わりをしていたんだ。２人は助け合って生きていた。
弟の名を左京といった」
ラァラの指が止まった。
「…左京…ですか？」
左京は、ラァラの手を取り、自分の唇にあてがった。
「どうかしたか？」
「いいえ、何でもありません」
ラァラは、僅かに首を振った。
「……楓は戦に生き、戦の中で、平和を知らぬまま死んでいった。
ラァラよ。私が楓を愛していたのは、きっとお前に対する想いとは別のものだったような気がする。私が夢で会った楓という女とは、お前は別の女だ」
ラァラの指が震えた。左京がすべての事実を知ってしまったような気がして、寒気を覚えた。そして同時に、大きな悲しみと不安が押し寄せた。
「あなたは、心から楓さんを愛していたのですね」
不思議と、涙がこぼれそうだった。悲しくて、泣きたくなった。
「私は楓を愛していた。夢の女に愛を抱くとは、何とも馬鹿げた話だ」
「いいえ、馬鹿なことではありません！」
声を荒立ててまでも、それを否定する自分がおかしく思えた。
しかし、左京はそんなラァラの態度を少しも気にしていないようだった。
「ラァラ、頼みがある」
左京は、ラァラの小さな手を包んだ。
「はい？」
ラァラが、そっと顔を近づけた。
「もう、私を悲しませないでくれ。愛する者を二度と失いたくないのだ」
「……」
ラァラの目から、涙がこぼれ落ちた。
すべてを打ち明けたい念に駆られたが、それはできないことだった。すべてを打ち明けてしまえば、それがこの芝居の終焉を意味してしまうのだから。
できるならば、このまますべてが消え失せ、２人だけで生きたいと思った。かなわぬ願いでありながらも、ラァラは涙で応えるしかなかった。
「約束してくれ」
左京は、ラァラの頬に手を置いた。
「……はい」
ラァラは、このとき自分の中で何かが弾ける音を聞いた。それが理性であったのか、自分の主であった者に対する決別であったのかは、気にしなかった。
ただ、ここに自分の生きていくための支えを見つけ、それに手が届いた喜びだけを、今は味わいたかった。
たとえそれが、もうすぐ迎えるであろう終焉までのほんの僅かな間であったとしても。
ラァラは、左京の唇に自分のそれをあてがうと、強く目を閉じた。
これ以上、涙がこぼれぬように……。

◇　◇　◇



一方、惑星ミューラの幻影に閉じ込められたナーシャとカイルは、まだ静かな眠りについていた。

ザッパーが去ってから、1か月以上過ぎた今も、少しも動じることなく、カイルは腕を組んだまま、その膝の上にナーシャの頭を受けている。もちろん、その体内には、バッカスとティナが入り込んでいるのだが。

鼻先をくすぐられ、ナーシャが目を覚ました。細目を開けたが、またすぐ目を閉じ、カイルの膝にしがみついた。

再び鼻先をくすぐられ、ナーシャは眼前に立つ影に目を止め、にっこりと微笑んだ。

「ああ、ザッパー」

そして、まだカイルの膝に身を投げ出したまま、大きく伸びをした。

「あふぅ――――うん」

わざとか、とても悩ましい声で息を吐く。

「お目覚めですか、お嬢さん？」

じれったそうに落ち着きのないザッパーであったが、きわめて平然とした態度を装い、気取って声をかける。

しかし、そんなことナーシャはお見通しだ。

「何か、用？」

そして、ザッパーの目を見つめる。

「何か用？　とは、つれないですな。私は、あなたの来るのを待っていたのですよ。勝負をつけようと思ってね。それなのに、待てど暮せど、あなたは来ない。私が怖いのですか？」

ザッパーは、自分の強さを誇示しようと胸を張る。そして、頭に乗せたシルクハットを、少し上にずらした。

「ええ、あなたが怖い……とっても」

「どうして？」

「吸い込まれそうな目をしているもの。私は、あなたに会うのが怖かったのよ」

とても、幼い少女の吐く言葉とは思えない。しかし、いくら外見は少女といえど、その中身は女神ティナなのだ。

彼女の目を見つめ、愛を告白されたが最後、その力から逃れた者はいない。一生、女神の虜になり、彼女のためにすべてを投げ出す。

メラディの腹心の部下であるザッパーも、いまやその餌食と成り果てた。

幼い顔に、相変わらず潤んだ目を浮かべ、ナーシャはザッパーに歩み寄った。

度胸が座っているのか無神経なのか、カイルはまだ眠っている。

「私が嫌い？」

ナーシャはザッパーの手を取った。

思わず、彼は手を引っ込める。思ったより純真なのかもしれない。

「わ、我々は敵ですよ、お嬢さん。好きとか、嫌いとかそういう問題ではないでしょう。私は、あなたと戦うために来たのですから」

「私はあなたと戦えないわ。……どうしてもというのなら、私はあなたの腕に抱かれて、この命を終えましょう」

ナーシャは、絶対にザッパーの瞳から目線を外さない。まさに、捕えた獲物は逃がさないティナの術だった。

「情けないもんだな、ザッパー」

「誰!?」

いつの間にか、ザッパーの後ろにもう1つの影が立っていた。ナーシャは、見たことのない男だった。

男は、ていねいにお辞儀をした。

「我が名は、ディモス。女神ティナ、その手並み拝見させてもらおう!!」

ディモスの腕に垂れた銀輪が、妖しい光を放った。

（つづく）

小説「覇竜の神座」をもっと²楽しむコーナー

いざKAMIKURA!!

ラァラは、男性人気はあるものの、女性にはあまり受けがよくない。もっともな話かもしれんな。

現在発売中のMSXマガジンという雑誌に、『その後の八玉の勇士たち』というエッセイを書いた。ブライファンには、たまらない話だと思うので、暇な人は読んでみて。で、小説版ブライの第1巻であるが、一気にドバァーッと書いたら、1週間で書き終わった。おかげで、発売は9月19日／　必ず買ってくれよ。この勢いで、2巻、3巻と書き下ろしまっせ。ただし、ゲーム版とは似ても似つかぬ話なので、それを頭にたたき込んでおくように。が、ハヤテの過去、ビドーの過去、リリアンはどこで針術を覚えたかなど、ありとあらゆる謎を、明らかにするつもり。ま、1巻じゃそのすべては無理なんで、徐々にですけど。お楽しみに。

◀大阪府／聖夢　6月号での謎「カキーン」は、凍結行の音だったそうだ。あいや、こりゃ飯島も1本取られたんざんす。最近、疲れて頭がウニ丼食べたいよ～。

◀静岡県／なし　いいんですよ、別に。ハヤテと星矢を見間違える人は、数多くおりますからね。兜ガニに間違える人だっているんですよ、ええ。許してあげません。

◀静岡県／とんちょ　三聖竜に名前をつけてほしいという頼みは、結構多い。しかし、はっきりとした名前のないところが、彼らのいいところなのだ。赤竜は赤竜です。

◀岡山県／こりのと　どうして、このとはあまり出てこない脇役が好きなの？　あんたの望みをいつも叶えようとすると、主役が入れ替わっちゃうの。うう…でも何とかしよう。

◀千葉県／ボルコフ　ブライのことを知らなくても、いいんですよ。そういう方も、このコーナーは大歓迎します。それにしても佐京つー名かあ。いじめられなかったかなあ？

◀東京都／風守夢の助　抜忍の小説化も、現在目論んでいる。が、これ以上仕事増やすと、まじめに死にそうなので、しばし待ってほしい。とりあえずはブライを完結させよう。

◀東京都／風守夢の助　抜忍の小説化も、現在目論んでいる。が、これ以上仕事増やすと、まじめに死にそうなので、しばし待ってほしい。とりあえずはブライを完結させよう。

◀徳島県／松浦弘樹　果たして、ザッパーはディナの写真を見ているのか？　それとも、ナーシャの写真を見て、感動するべきなのか？　ザッパーの大左衛門涙が、哀愁を誘う。

◀福井県／江土友勝　別に、男が嫌いというわけではないが、好きだと勘違いされるでしょ？　それに、変なのから熱烈なファンレターくると嫌でしょ。女性の変態は歓迎。

◀北海道／鷹村蘇芳　三聖竜の恋愛ものを書いてほしいそうだが、ちょっと悩む。竜のままでか？　もちろん、人間タイプでだろうなあ。竜のままだったら、激しそうだなあ。

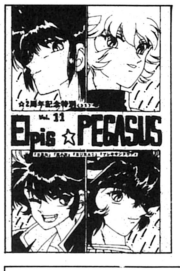
◀新潟県／藍沢京子　3ページでいいのか？　いつそのこと、8ページ全部使ってイラスト特集すると飯島は楽なのだが、担当さんが許してくれないだろう。

◀広島県／かざみ　このシーンを茶化すイラストが、今月1番多かったように思える。赤竜は緑竜の妹ではないというお叱りがたくさん来た。ごめんなさいね。

◀東京都／G・ライオンタマリン　残念だが、おっしゃる通りで、オ歳の出番は当分ない。ヘタすると、ずっとないかもしれない。飯島自身、来月号の展開が見えない。困った。

◀埼玉県／諸葛菜天空　女神と獣神は、はっきり言って主役を張れるべアなのだ。飯島は、忙しいせいにいずれ彼らが主役の話も書きたいなどと思っている身の程知らずな奴だ。

◀静岡県／虎錠之介　さすがに、スバナで殴りつけようとは思わなかった。あの世界にスバナがあるとは思えんが、もしていたら、緑竜はきっと素敵な不良になっていただろう。



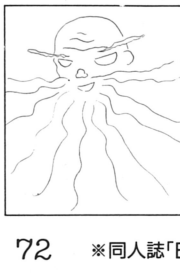
◀大阪府／中山清美　以前、このサークルから送られてきた同人誌は、売り切れということだったが、この最新号を10名に無料で差し上げましょうという太っ腹。欄外を見てね。

◀北海道／伊勢光咲子　バッカスには、実にたくさんの部下がいる。今言うとおもしろくないので内緒にしとくが、バッカスは本当に面白い奴なのだ。期待していてほしい。

◀東京都／栖本鈴子　せっかくのきれいなカラーイラストなのに、白黒で残念。緑竜が赤い髭頭をくわえているようで、とてもかわいい。喉に詰まらせて死ぬなよ。

◀静岡県／遅美真紀　着実にイロもの路線を突き進む青竜。本当にかわいそうなのは、左京ではなく青竜かもしれない。起死回生の1発に期待したい。

◀神奈川県／岡本はすう　そうか…左京のあの格好はダサイか。服を着ていない麗虎のほうがオシャレということだな。麗虎は、実は馬鹿には見えない服を着ている裸の神様かも。



◀石川県／まんまん　まんまんは、左京が好きではないようだ。しかし、左京ファンの傾向を考えると、逆もありえるな。ところで、石川県はギャグが進んでいるか？

◀東京都／前科一犯のヌンボウ　ーいうオマヌがいる限り、人気投票を行うことに抵抗を感じる。そろそろやろうかという話もあることにはあるのだが、最後の1歩が踏み出せない。

◆おたより大募集中!!◆

ハガキの採用者には、記念品として特製御守袋を差し上げます。ただし、一人一個に限定するので、二回目以降の採用時は勘弁ね。〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館　月刊PCエンジン「いざ神座」係

※同人誌「Elpis☆PEGASUS」の申込みは、返信用切手同封の上、〒574 大阪府大東市寺川1丁目5-501　中山清美

HYPER GAME INFORMATION FOR GAME FREAKS

PC-ENGINE PLUS

SEPTEMBER.1992.NO45

長かった梅雨もようやく終わって、ギンギンの夏がやってきた(はず)。今月のプラスは、江口団長のレポートをメインに、最新のCD動画規格とウインドウズ・エキスポのレポートをお送りするのだ！

今月の目次 CONTENTS

■CD動画に新規格登場!!
■江口団長のWINDOWS EXPOレポート
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

Special News

日本ビクターとフィリップスがCD動画規格を発表!

フィリップスといえば、サウンド用CDはもちろん、CD－ⅠやCD－ROMなど、CD製品の規格を定めたことで知られるオランダのメーカー。

そのフィリップスが、このたび、日本ビクターと共同で、CDによる動画カラオケ規格を開発した。

この規格は、MPEG(下の解説参照)の動画像圧縮技術を応用したもので、今後、CDの規格のひとつとして業界に提案されていく予定。

この動画規格の主な特徴をあげると

①12センチのCDにMPEG規格にそったデジタル動画・音声信号を74分間入れることができる。

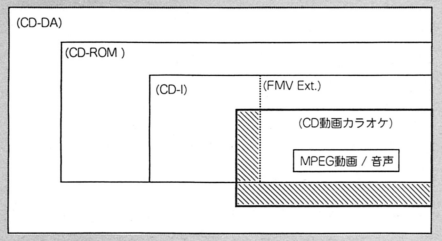
②一般のCDプレイヤーのサーチ方式で曲の頭出しができるため、従来のCD－ROMプレイヤーよりも安い価格のプレイヤーを作ることができる。

③CD－Ⅰ　FMV（CD－Ⅰのフルモーションビデオ規格）でも再生が可能。

④通常の動画・音声ソフト（ビデオなど）からのソフト作成が容易…。などなど

CDを利用したデジタル動画は、今後のマルチメディアを考える上で、不可欠な技術。この技術が、最近ますます国際化しているカラオケと合体して、どこまで話題を呼ぶか楽しみだ。

CD動画カラオケ規格の概念



〈記者発表資料より〉

CDカラオケには、通常のゲームのようなインタラクティブ性はあまりない。サウンド特性に重点をおいたCD－Ⅰ規格の特別な形と考えられる。

MPEGとは?

MPEGは、Moving Picture Image Coding Experts Groupの略。デジタルによる動画像の圧縮技術の標準化を目的として、世界のいくつかの企業や専門家が集まって結成したグループ。このグループが提案している圧縮技術をMPEG規格という。

MPEGの基準には、現在、圧縮の比率によってMPEG１とMPEG２の２段階があり、CDの読み出し速度（毎秒1.5Mバイト）に合わせているものがMPEG１。もう少し圧縮比率を落とし、テレビなどの映像品質に近付けようとしているものがMPEG２となっている（こちらの場合は毎秒５～10Mバイト程度のデータを扱う)。ハイビジョンの品質に合わせた、より美しい規格も考えられている。

■CD-Iの動画規格も現在、最終調整段階に!

アメリカ、日本、そしてヨーロッパと、次々に発売エリアが拡がっているCD－Ⅰ。そのCD－Ⅰでもっと動画をふんだんに扱おうということで生まれたのが、CD－Ⅰ　FMVという動画規格。FMVはFull Motion Videoの略。ここで紹介した動画カラオケ規格と同じMPEG１に準拠したもので、規格作りは、最終的段階にさしかかっているという。

フィリップスは、この新規格のCD－Ⅰを年内にも、日本やアメリカなどで発売する予定。新規格では、ソフトの幅がかなり拡がりそうだ。

WINDOWS

File Option

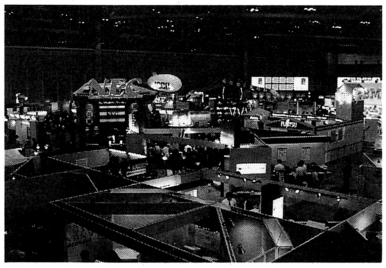
江口団長のWINDOWS EXPOレポ

最新のWindows事情を見に行ってきたぞ!

Windowsってワリと好き☆

家のマシン、98RAには3.0、-PCATコンパチ(386SX/25)には3.0と3.1が入ってて、『アルダス・ページメーカー』で企画書作ったり、『ソリティア』で遊んだり『花札』で遊んだり『マインスイーパー』で遊んだりしてるのだ。(遊んでばっかりって気もする。気のせい?)

このWindowsってのは、画面の中にたくさんの窓を作り、その中でいろんなソフトを動かすシステム。普通の98だとワープロとか、表計算などのソフト1つだけを動かすことが多いけど、このWindows対応のソフトなら、画面上にウインドウをいくつも開け、こっちでワープロ、こっちで表計算などと、いろんなソフトを1画面で同時に動かすことができるんだ。もちろん、あっちのウインドウからこっちのウインドウにデータを移すのもカンタンで便利。



◀会場はメッセ。都内からは遠いけど団長の家からは40分で楽(笑)。

◀『デザイナー』をいじってるのが秋本室長。

もともと、こういうウインドウを使ったシステムは、Mac(とかAMIGA)なんかが使ってたんだけど、ここ最近でやっと98を始めとするDOSマシンでも流行してきたんだ。

そんなWindows三昧の日々を送ってたところに、日本で初めてのWindows EXPO開催のニュース。

うん、こりゃあ行かなくっちゃ! ということで早速幕張にGOっ!

こないだの「おもちゃショー」のときは、メッセ全部使ってて歩くだけでヘロヘロになったけど、今回のは1ブロックだけ。このくらいだと、取材も楽でいいんだけどね。

さて、小学館のマルチ編集室の秋本室長(前月P編集長)とともにメッセにやって来た団長。会場を見渡すとNECやらIBMやら富士通やら、あちこちのメジャーメーカーがぞろぞろ。よーし、会場に突入だぁぁ!

会場内には大手のメーカー以外にも、ボードメーカーやソフトメーカーなどいろんなブースが出展。あ、このスキャナ欲しいな、このプリンタ今度入れたいね、などと話しながら歩いていると、前からスゲー欲しかった、ウインドウ内にビデオ映像を映し出すボードが展示されてた。

このシステムを積めば、ウインドウ内にゲーム機の映像映して、他のウインドウのワープロで原稿書きっていう、便利なことができるハズ。

今は、2つのモニター並べてやってるけど、1画面でできればスッキリしていいしね。 でも、それやるんならもっと大画面の高価なモニ

Pen

File Edit Option

Penって遊べるのかなぁ?

最近の流行はPen入力。キーボードじゃなくて、タブレットを使って手書きで文字を入力したり、マウスの代わりにペンを動かしてカーソルを移動させたりするやつ。

雰囲気としては、PCエンジンのイラストブースタのタブレットに近いかな?

(実際のPenマシンは、あのタブレットの部分が液晶画面になっていて、画面上で直接入力するような仕組みになっている)。少し前までは、文字認識の問題とかがあって、あんまり実用的じゃなかったけど、最近はそのへんもだいぶ改善されたみたい。

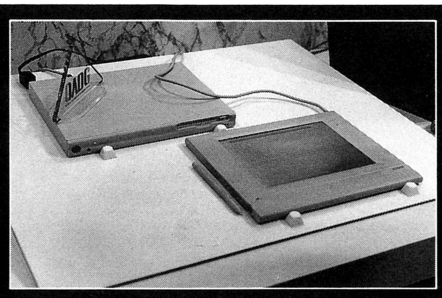
今回のWindows EXPOでも、あちこちでWindowsを載せたPenマシンが展示されていたぞ。

確かに、Pen入力ってキーボード使わずに済むし、片手でOKだから初心者の人や携帯マシンにはいいかも知れないけど、原稿書きをPen入力でやるのは、ちょっと疲れそうだなぁ。もし使うとしても、メモ程度なんじゃないかな?

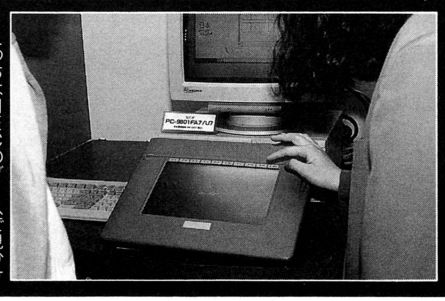
そういう意味じゃ、これから出てくるだろう音声認識もどうかなぁ? そんなコンピュータ、編集部にあったら、原稿書くときウルサくてしょうがないぞ(笑)。

あと、Penのゲームってできないかな? RPGとかさ。キャラクターの移動とかコマンド入力、ぜーんぶPenで書くやつ。「左」「右」「上」「戦う」「戦う」「呪文」「逃げる」……とか(笑)。

絶対売れないと思うけど、こんなのがあったら一回遊んでみたいな。



◀会場の一角で展示されていた、ワコムから出ているPenマシン。



◀こっちはNECのブースで見かけたマシンだ。

EXPO

Help

ート!

ター入れないとならない。14インチ程度のモニターじゃちょっと狭すぎるな(もちろんPCATコンパチマシンでの話)。

本当だったら、Macでこういうシステム組めばいいのかもしれないけど、Macって本気出さないと買えないからなぁ。個人で、いろんなマシンと並列所有しながらオプション買うのはちょっと辛い。

◀団長が欲しいビデオボードの画面。ウインドの中にT2が!

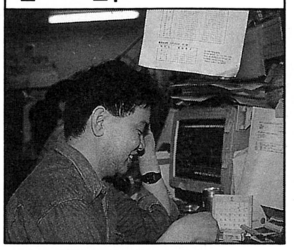
そのほか会場で目に付いたのは、やっぱりマシンの進歩。もうみんな486／50MHz(とても速くて高性能のマシン)なんだもんなー。確かにWindowsやるなら、なるべく高性能のマシンでやった方がサクサク動いていいんだけど……。

うーん、ついこのあいだまで、386のCPU(32ビット)でもすごいなーって思ってたけど、アッという間に486だし、値段だって加速度的に安くなってるし。まったく、コンピュータの進歩ってやつは凄いよねぇ。

IBM系のゲームも、速いマシンじゃないと快適に遊べないようなのがどんどん出てくるし、そろそろ次のを買わないとならないかな?

EGU・TIF

File Option



GAME

File Option

Win対応のゲームももっとでればいいのにね!!

Windowsの弱点(ってほどでもないんだけど)って、やっぱりゲームが少ないってことだと思うな。特に日本語版のWindowsだと、マイクロソフトやパックインビデオなどの数社からしか対応ゲームが出てないんだ。(海外のを載せるって手もあるけどね)

しかも、パズルっぽいゲームがほとんど。もちろんこれはこれでおもしろくて、つい何時間も遊んじゃうんだけど、団長としてはもっといろんなゲームがWindows対応になってくれるとうれしいぞ。

例えばシミュレーションなんかだと、敵のターンの間に別のウインドウで違うゲームをやるとか、RPGでも、重要なことをワープロのウインドウ開いてメモしておくとかね。いろいろ便利だと思うんだけどなぁ。

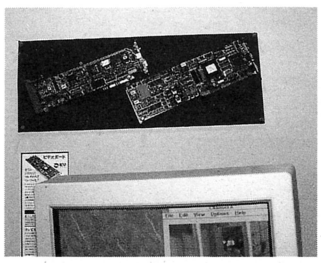
Multimedia

File Edit Option

それ行けマルチメディア!!

今回のショーで目立ってたのが『マルチメディア・エクステンション』関係。これは、Windows3.0の付加機能で、CD-ROMを動かしたりMIDIを動かしたりと、外部のAV機器をWindowsから動かすことができるシステム。(3.1には最初から付いてる)

もちろん、この機能を生かすためにはCD-ROMドライブとか、サウンドボード(サンプリングできるやつがあるとおもしろい)、MIDI音源などをマシンに付ける必要があって、出費が大変。

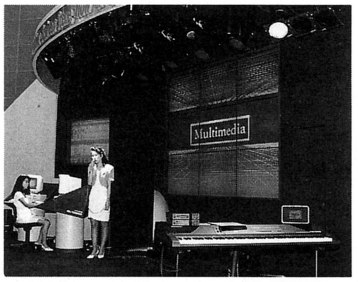


◀上のビデオ画像を流すビデオボード。こういうマルチメディアがどんどん普及しそう。

とりあえず、このマルチメディア・エクステンションを楽しもうと思ったら、CD-ROMが標準搭載のFM-TOWNSあたりがお手軽なのかな?

画面の解像度も高いし色数も豊富だし。他のマシンだと、CD-ROMドライブ買ってこないとならないからねぇ(ROM²がそのまま付けられるといいんだけど)。

団長は、PCATコンパチに、まだサウンドボードしか積んでないけど、このマルチメディアエクステンションって、すごーくいろんな可能性を持っていることは確か。現在のゲームっていう枠を越えた、もっと広範囲の、今までにないようなエンターティメントがきっと登場するハズだ。そのうち、こういうマルチメディアを生かしたソフトがどんどん出てくると思うので、それまでには家のマシンにも、CD-ROMドライブやMIDI音源などを装備しておきたいな。



▲Windows3.1のデモンストレーション。日本語版早くでないかな?(上)
98でのマルチメディアエクステンション。(下)

HYPER BOX

SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 25

マルチメディアの未来と課題

今月から3回に渡って「マルチメディア」の現状に対する中本氏の考えをレポート。最近の業界の話題を独占しているかに見える「マルチメディア」の将来性は？　課題は？　そして気になるPCエンジンと「マルチメディア」の関係は？

「マルチメディア」という言葉を、皆さんはすでに知っていますよね。最近、この「マルチメディア」は非常にブームを呼んでおり、新聞や雑誌の誌上でも「マルチメディア」という言葉を毎日のように見かけるようになりました。また、このマルチメディア分野では、大手家電メーカーやコンピュータメーカーの提携のニュースが、今年になってから毎月のように発表されています。そこで今回から3回にわたってこうした「マルチメディア」関連の提携の解説と私達のPC Engineの将来的な展望に関して説明してみようと思います。

では、1回目は提携の話から始めてみましょう。

シャープや東芝など、日本の家電メーカーがアメリカのアップル社と業務提携をする例が多くなって来ました。これにはいろいろな理由があります。

まず一番に挙げられるのが、家電業界の構造不況です。すでに日本ではテレビが全家庭に普及して、ビデオもたいていの家庭に普及してしまいました。こういった例に代表されるように、皆さんの家庭を見回してみても、ほとんど全ての電気製品を、すでに持っていることに気がつくでしょう。「すでに持っている」ということは、言い替えれば、よほどのことがなければ次の製品を買わないということです。つまり家電メーカーにとってみると、アイテムの種類としてはもう売れるネタが残っていないわけで、今後有望な商品として期待できるものは、ハイビジョンくらいしかありません。

そこで、マルチメディアというよく分からない未知の分野が、新しいネタとしてがぜん注目され始めたわけです。

第2の理由として、NECによるパソコン市場の独占があげられます。家電メーカーは数年前までは例外なくパソコン市場に参入していましたが、NEC以外のメーカーは全て敗北という結果に終わりました。ですからいまさらNECと同じ土俵で勝負を仕掛けても勝ち目がありません。かといって、パソコン市場に進出したい気持ちは変わらない。

そこでNECのパソコンとは違った分野を攻める必要性が出て来たわけです。

NECのライバルである富士通は、利益を度外視したケタ外れな宣伝費を投入し、マルチメディアパソコンというジャンルを創り出しつつあります。が、これは富士通が本気で根性を入れて意地になったからこそできたことであって、構造不況に喘ぐ家電メーカーがそう簡単に同じマネをできるわけではありません。

そこで、パソコンメーカーとの提携が出てきます。期間や費用を軽減し、てっとり早くマルチメディアパソコンを開発するためには、すでにあるマルチメディアパソコンメーカーと提携するのが一番簡単な解決策なのです。

さて相手方のアップルという会社は「マッキントッシュ」という大変ユニークなパソコンを開発している会社ですが、このマックというパソコンはNECのパソコンとはかなり違ったパソコンで、素人でも使い易いと言われています。またグラフィックやサウンド機能が充実しているので、マルチメディアパソコンとしての使い勝手も悪くありません。またクイックタイムと呼ばれるデジタル動画対応のソフトも用意されています。

このように紹介すると、まさにマルチメディアにぴったりという印象を受けますが、世界で最も進歩的なパソコンメーカーという評価が定着しているアップル社にしても、泣き所があるのです。たしかにソフト的には素晴らしいのですが、生産技術を始めとするハード技術は日本のメーカーに遅れをとっている事は否めません。アップルにとってもハード技術に長けている日本の家電メーカーと提携するメリットがあるわけです。

日本の家電メーカーは製品を安価に小さく作る技術を提供する代わりに、アップルがソフトを提供すればお互いに弱いところが補えることになります。

はたから見れば理想的なこの提携ですが、問題がない訳ではありません。一番大きな問題は「マルチメディア」という言葉の定義がはっきりしていない事です。

アップルと提携さえすればマルチメディアパソコンが作れるというような安易なアップル信仰だけでは、ユーザーの満足するソフトを供給することは難しいでしょう。提携によって生まれたマシンでどんなソフトが動くのかということがユーザーにとって最も大切な問題であって、本家のマッキントッシュと全く同じソフトしか走らないのであれば、本家を買えば済むことになってしまいます。

また日本のメーカーが単なる下請けメーカー的な役割になってしまう恐れもあります。そうなれば本家のアップルだけが力をつけて、日本のメーカーの当初の目的であるマルチメディアを新しい商品としていくのが、ますます困難になってしまいます。

そんな状態ではとうてい良いソフトを供給するのが難しいといえます。

そうした意味では、私達ゲーム業界と比較すると難しい業界だと言えるでしょう。

私達の業界はハードよりもソフトが重要であることをいち早く実践していますし、最も大切なソフトは全て我々の業界の「自前」で作っています。

ゲーム機というのはマルチメディアパソコンより、もっとマルチメディアと言われているものに近い存在だと言えるでしょう。

次回はパソコンＶＳゲーム機のマルチメディア機としての比較をしてみます。(多分皆さんはゲーム機に対して今まで以上の希望を持つことになると思います)

◆　◆　◆

PC Engine

月Pエンジンルーム ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

日本電気ホームエレクトロニクスの後藤氏が、PCエンジン以外のセクションの担当になられたので、後任として山岸氏が、今後ハード関係の質問に答えてくれるぞ！　ちなみにこのコーナーの担当も、新任中村に変わったのだった。気分一新でかっとぶぜっっっっっ！

Q **CDロムロムまたはDUOがCD－ROMデータを読み取るとき、ホコリや傷がついていた場合の補正はどのようなしくみになっているのでしょうか。またデータ補正のために、読み込みに時間がかかってしまうことがあるのでしょうか。　（山口県　後藤義樹）**

A こんな激ムズの質問に、ビギナーな筆者が答えられるわけがないので、さっそく日本電気ホームエレクトロニクスの山岸氏にお答えをいただいたぞ。

「本来、音楽用CDプレーヤーも、CD－ROMドライブも、データを読み込む際のホコリや傷などによるエラー対策として、２段階の処理を行います。

１段階目は、CDから直接読み取ったデータ（注：２進法と呼ばれる方式で、０と１だけで構成されたデータ。０１１０１０…てな感じ）を訂正する処理です。これは、統計的な理論から類推して、ここに０が入るのは明らかにおかしい、などと言える部分に、正しいデータを置きかえていくものです。

ところがこの処理は、あくまでも統計的な類推による処理ですので、完全にデータを修復できない場合があります。そんな場合に、２段階目の処理に移るわけです。

２段階目の処理は、CDプレーヤーでは、１段階目で訂正しきれなかったデータ、つまり音にならないデータ部分を、前後の音のデータを使うなどして、実際に聞いてみてもおかしくないように補正する処理を行います。

これに対して、CD－ROMドライブでは、さらにもう一度、データ訂正の処理を行います。これは、１段階目と作業的にはよく似ていますが、訂正の方式は異なります。

なにしろゲームのプログラムは、たとえ１ビットの間違いでもエラーが発生してしまうから音楽CDのような処理ができないのです。

さて、それでもデータが訂正できなかったらCD－ROMドライブは、もう一度プログラムを読み込む作業に戻ります。これは"リトライ"と呼ばれますが、CD－ROMの傷やホコリの度合いによって、リトライの回数も増えます。この"リトライ"が頻繁に行われることで、データの読み取りに長い時間がかかってしまうことは、当然ありえます」

たしかに、データの読み込みがやたらと長くて、イラつくことって、よくあるよね。それは、

CDロムデータ

機械のせいではなくて、ひょっとしたらCD－ROMの管理が悪い君のせいかもしれない。取扱いは、いつもきちんとやろうぜ！

Q **旧システムカードやスーパーシステムカードに出てくるバージョン2.1とか1.0とか3.0とは、どういう意味ですか。　（大阪府　村上豪）**

A CDロムロムの最初の画面の右側、タイトルのすぐ下あたりに、"VER. 3.00"なんていう文字がでているけど、これがバージョンの表示だ。

バージョンは、CD－ROMドライブを動かすためのプログラムが、最初から数えて第何番目に作られたものなのかを表すもので、だいたい一定のルールで番号が決められているんだ。

例えば、"VER. 5.23"とある場合には、「このプログラムは、初めて作られてから（一番最初が1.00だから）４回大きな変更をして、２回部分的な変更をして、３回ささいな所に変更を入れて、出来上がったものです」という意味なんだ。

つまり、各数字の大きさがプログラム変更の回数を、それぞれの数字の位置関係が、変更の度合いの大小を表すわけ。このようにして、バージョンの番号が増えることを、専門用語では「バージョンアップ」と言うんだ。

CD－ROM用システムのバージョンアップは、おおよそ古いものを少し直したりする程度のものなので、今までとは全く違うシステムになる、なんてことがない限りは、パソコンソフトみたいにバージョンがちょっと変わっただけでソフトが動きにくくなったりしないから、あんまり気にしなくていいよ。

Q **よく、スーパーCD－ROMならではのリアルなアニメーションとか、高密度できれいなグラフィックだとか書いてありますが、RAMが増えただけで画質が変わるんですか。　（群馬県　田中忠明）**

A なかなか鋭い質問だ。確かに、フツーのCD－ROMと、スーパーCD－ROMとでは、RAM（読み込んだプログラムやデータを置いておく場所）の容量に違いがあるだけだもんな。ハード自体の性能である、色の数とが処理速度などは、ぜんぜん変わらないはず。

だけど、RAMの容量が大きいほうが、１度の読み込みで入るデータ量が多くなるわけだから、アニメーションの動画枚数も多くなって、動きが滑らかになるし、画面により多くのデータを使うことができるから、とてもちみつに書き込まれた画面ができあがるわけさ。

大容量のメリットは、それだけじゃないぞ。フツーのCD－ROMソフトよりも、スーパーのほうがデータ読み込みの回数が少ないはず。

例えば天外Ⅱの場合、大マップから町に入るときなどにデータ読み込みをしないけど、これはスーパー対応にしなければ、できなかったことだ。RAMの容量は、画質だけではなく、遊びやすさにも影響するってわけさ。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

TOTSUGEKI!!
VIRTUAL
YAROU!
CHAPTER 6

突撃!! バーチャル野郎 Virtual Yarou!

遠距離恋愛じゃなくって、遠距離作業がOK!!

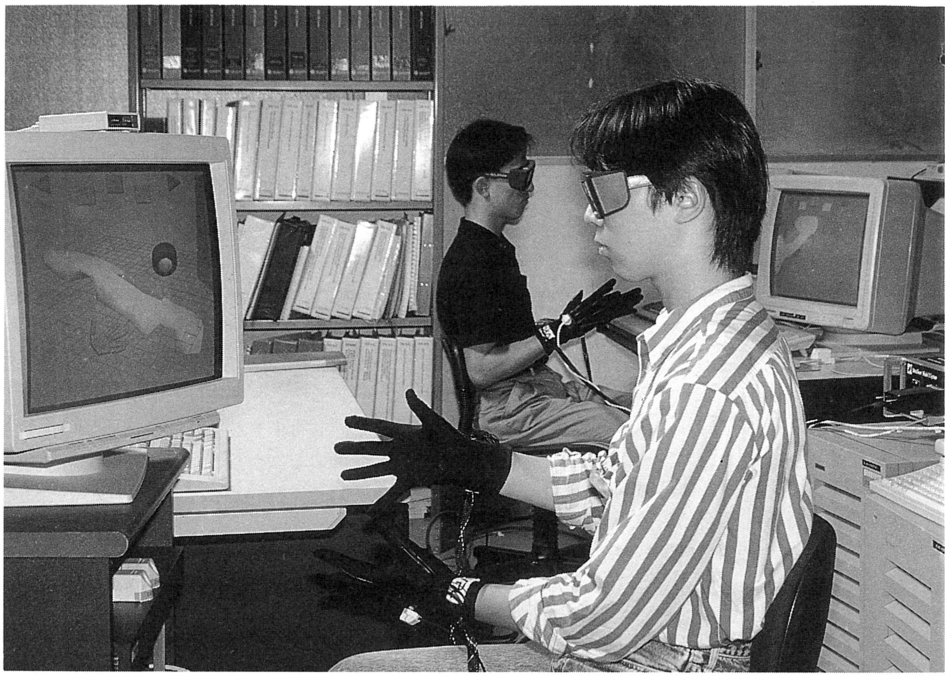
先月の「バーチャル・スキー・システム」に続いて、今月もNECの中央研究所から、最先端のバーチャル・リアリティ「ネットワーク対応システム」をレポート。

この「ネットワーク対応システム」は、その名の通り、コンピュータの通信を利用したもので、ホストコンピュータの中に仮想空間を作り出し、その空間に複数の端末（コンピュータ）からアクセスするというもの。

右の写真は、実際に2台のコンピュータからひとつの同じ仮想空間にアクセス。データグローブという装置で手の動きを入力し、ひとつの車のデザインを2人共同で行っているところだ。

この装置の場合、実際は電話回線ではなくケーブルで結ばれているのだが、通信データをさまざまな形で圧縮することでISDNによる通信は可能になる、とのこと。

アメリカでは、コンピューターを利用した「在宅勤務」が話題になったりしているが、このシステムが完成すれば、いろんな分野で共同作業ができるようになるぞ。



TELE-COMMUNICATION

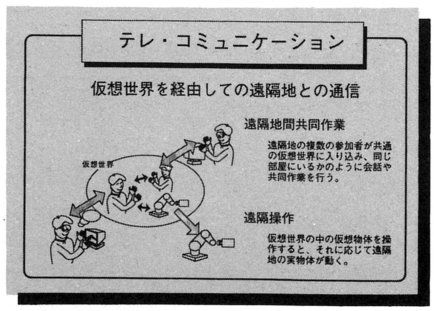
テレ・コミュニケーションとは？

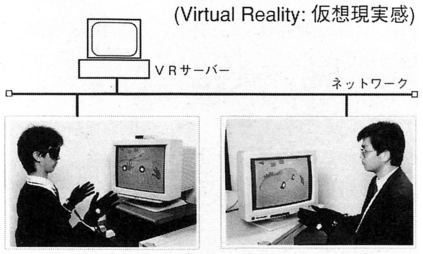
この、ネットワーク対応のバーチャル・リアリティ・システムは、「テレ・コミュニケーション」という概念。「遠隔地との通信」と訳すのが妥当だろう。

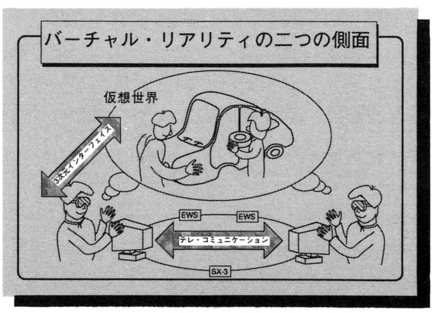
「遠隔地との通信」という意味では、手紙や電話、FAXも同じなのだが、より多くの情報をわかりやすくスムーズに伝えようとすると、手紙や電話、FAXではどうしても限界がある。当然それぞれに特徴があり、特定の用途にはそれで十分なのだが、映像や声や文章などをあたかも目の前にいるかのように瞬時に伝えることは、どうしてもできない。

そこで登場するのが、マルチメディアのようにコンピュータを利用してさまざまな情報を伝達する方法。これをさらに推し進め、バーチャル・リアリティで、よりリアルなコミュニケーションを図ろうというのが、「テレ・コミュニケーション」なのだ。

車のデザインを共同で行う今回のシステムの場合、仮想空間の中の車を、2人が同時に触ることができ、変化も同時に見てとれるようになっている。それぞれのコンピュータの中に、その仮想空間のデータがしっかり入っているので、お互いが通信するデータは（変化する部分だけで伝えればいいから）実際はみんなが想像するよりはるかに少ないぞ。







今月の現実

ネットワーク対応システム

コンピュータの通信ネットワークを利用し、そのネットワークの中に架空の空間を作りだすバーチャル・リアリティのシステム。このシステムを利用すれば、遠く離れた人間同士が、同じバーチャル・リアリティを体験することができる。つまり、共同作業をする場合、実際に人間が会わなくてもコンピュータで共同作業を進めることができるようになるのだ。

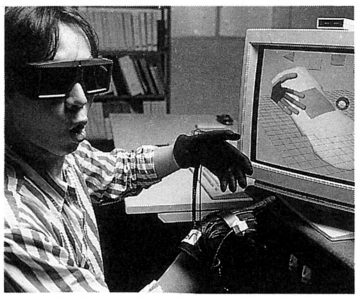
バーチャル・リアリティとは――

日本語では、人工現実感、または仮想現実感と訳されるコンピュータの最先端技術。コンピュータを利用して、リアルで臨場感にあふれる空間を作り出し、利用者があたかもその空間にいるかのような感覚を得ることができる。このシステムが完全なものになるには、膨大な映像情報を瞬時に処理する超高速コンピュータや非常に精密なセンサーなどが必要。

たとえばこんな作業も可能だ!!

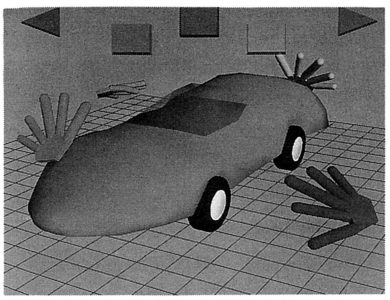
ここでは、今回取材した「ネットワーク対応システム」で、どんな作業ができるのかを簡単に紹介してみよう。

まず、入力装置は、両方の手にはめるデータグローブ。このデータグローブで指の細かい動きや位置を測定。その指の動きに従って、画面（仮想空間）の中の手のひらがさまざまな作業を行うようになっている。



▲データグローブでアクションを入力する。

もちろん、車をつかんで向きを変えたりすることも可能。指でいろいろなアクションをすると、画面の中の手のひらがカッターやカーソルに変化し、特定の作業を行なうという機能もある（このあたりは、ちょっと前に発売されたファミコン用のパワーグローブを思い浮かべてもらうといいかもしれない）。

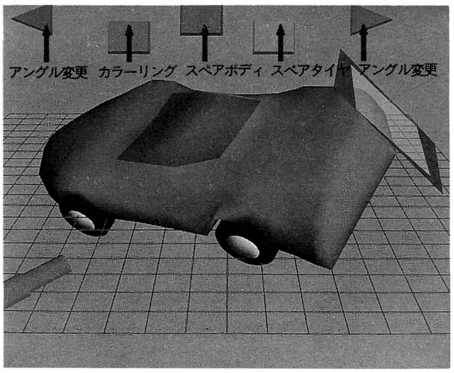


▲自分の手の動きが画面で再現される。

また、実際に使用する場合は、遠近感をはっきりつかむために、作業をする人は3Dメガネを着用。そうすることで、車をつかむ動作などが非常にしやすくなり、作業の進み具合は大幅にアップするそうだ。

手を動かし、画面上のアイコンにタッチすることでも特殊な作業が可能。

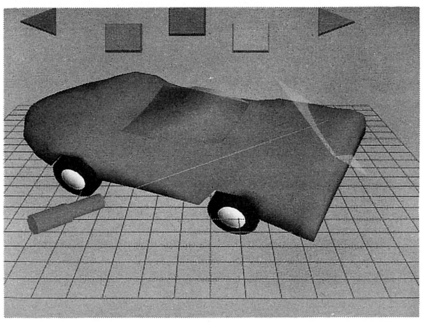
アングルを変えていけば、相手と同じ側から車を見たり、反対から見たりといったことも思いのまま。実際に、一緒に1台の車を囲んで作業しているかのような感覚を体験できる。



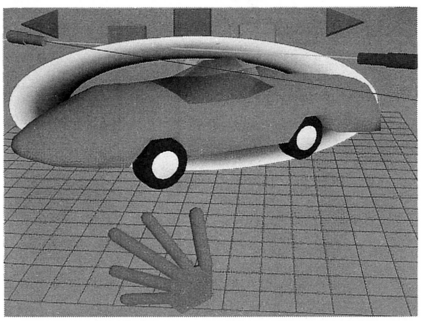
1 ■ボディをカット

手のひらをカッターに変形させると、車のボディをカットすることができる。

この場合、切り取る面が平面で表示され、その位置でOKならば、スッパリとボディは切断される。この方法でボディをデザインするのだ。



2 ■カラーリングを施す

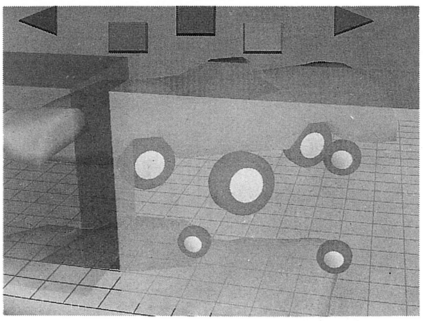


カラーリングを呼び出し、特定の部分に好きな色をつけることもできる。

このシステムではこまかいペイントはできないが、瞬時に色を変更できる点は、コンピュータならではの特徴のひとつだろう。

3 ■タイヤやボディをチェンジ！

いくつかあるスペアの中から、タイヤやボディを選びチェンジすることもできる。タイヤをつかんで動かせばボディから分離、その逆の要領でボディにくっつければ再び一体化するような機能になっているのだ。



Virtual Report バーチャル・レポート

世界はどんどん狭くなるのだ!!

仮想空間を作り、コンピュータ通信でそれを共有する。まったく人間って、いろんなことを考えつくよね、ホント。

これを極限まで追求していくと、自宅のコンピュータの前に座っていれば、世界のどこへでも行けて、何でもできるなんてことになりかねないけど、10年、20年後にはどうなっているんだろうか？

現在の技術では、通信データの量に制限があるし、コンピュータが瞬時に扱える映像もリアルというにはほど遠い。が、本当に技術が進歩し、触覚なども再現できるようになったら、遠距離作業どころか、遠距離恋愛も当たり前になっちゃうかも。

「小五」がまるごとフレッシュになった!!

別冊付録

怪しい話「今夜は眠れない」

「今夜は眠れない」

- ゆうれいバスは9時13分発
- 怪奇館に消えた友
- まんが「ゴーストミラー」 日野日出志 ほか

小説&コミックで思わず背すじが寒くなるコワ〜イ話を満載!!

バーコードバトラーII 電子手帳が合計 100台あたる!!

史上最大のクイズ&パズル

- 東北に巨大バッタの足跡を見た!?

突撃!ウワサの体験レポート

知識がいっぱい! クラスのリーダーになれる雑誌

小学五年生 9月号

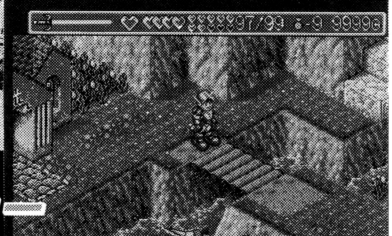
8月6日ごろ発売
定価460円(税込)
タイトル・内容はかわることがあります。

ソニックゲームカセット アームキャリアがもらえる!!

希望者全員にプレゼント!!
くわしくは、9月号をみてね。

霊魂、バイオリズムが証明した巨人の優勝

大人雑誌がけっしてやらない禁断予測!!



ゲームエクスプレス
ランドストーカー一番のり公開!!

強力戦士バーコード発見作戦!!

どこよりくわしいカラー5ページ特集

小学五年生 9月号

8月6日ごろ発売
定価460円

エグザイルII

エグザイルII～邪念の事象～
RIOT／9月中旬発売予定／7200円

期待の定番ソフトを一刀両断！

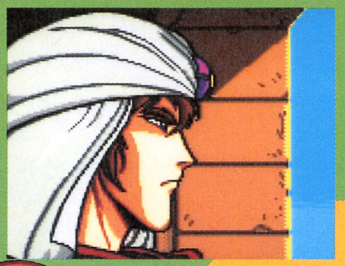
日本テレネット 2大RPG★ 開発特報

時をほぼ同じくして登場することになった、日本テレネットの2大RPG。その魅力と完成のほどを、ここで一気に公開するぞ!!

コズミック・ファンタジー3 ・冒険少年レイ・

コズミック・ファンタジー3・冒険少年レイ
レーザーソフト／9月25日発売予定／7600円

©TELENET JAPAN 1992 ©KAZUHIRO OCHI



エグザイルII ～邪念の事象～

前作より1年半… その違いを徹底分析!

イスラム教国圏を中心に、宗教をテーマにした独自の世界観を持つアクションRPG『エグザイル』。その『エグザイル』が、多くのファンの声に応え、よそおいも新たに再び帰ってきたのだ！ 前作はパソコンからの移植だったが、今回の『II』はPCエンジンオリジナルとして作られたのだ。というわけで、『エグザイル』と『エグザイルII』の違いを調べてみよう。

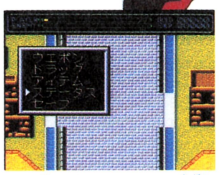
ストーリーはどうなってるの?

『エグザイルII』のストーリーは前作のラストから半年後のところから始まる。とはいっても、アサシンのメンバーたち以外には『II』と前作とはストーリー的なカラミはないから、エグザイル初心者は安心してくれ。どうしても気になる人のために、『エグザイル』でのアサシンのメンバーの動向を軽く紹介しておこう。

アサシンの諜報部員ルーミーは、唯一神の誕生を果たす旅の途中、神殿の崩壊に巻き込まれ生死不明となっている。戦士養成員キンディと魔術師ファキールも、テンプル騎士団の本拠地・ソロモンの神殿でサドラーと別れて以来、消息不明の状態なのだ。つまり『II』ではアサシンの主要メンバーであり、サドラーをサポートする役割を持つ3人が、なんと、1人もいない状態からゲームが始まるというわけ。これでも気になる、というヒトは『エグザイル』をやってみなさいね!!

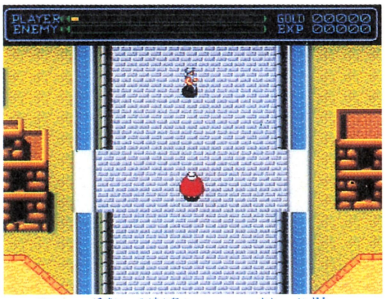
基本システムをチェック!

『エグザイルII』のシステムは基本的に前作のものとほぼ変わらない。RPGステージで情報集めをして、アクションステージでバリバリ進んでいくというヤツだ。また、前作にあったアジトシーン（町と町を移動するマップ）は『II』ではなくなっているのだ。

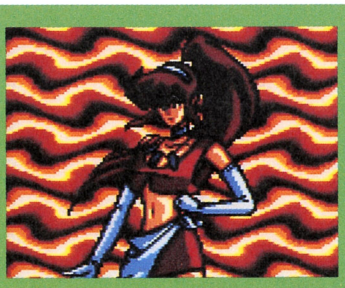


▲『II』のシステムは基本的に前作と変わらないぞ。

▲画面は前作のもの。このアジトシーンでおおまかな移動が行われていたのだ。



▲『II』の場合、RPGステージ間の移動は、すべてアクションステージで行われる。



戦士は再び立ち上がった!

イスラム教異端の暗殺集団「アサシン」。その首領サドラーは半年前に起こった事件により、信頼する仲間を失い傷心の日々を過ごしていた…。

とある日、アサシンのアジト「アラムート城」で憂鬱なひとときを過ごすサドラーの前に、サムエルと名のる老予言者があらわれた。サムエルはサドラーにバグダッドへ向かうように告げる。霞のように消えた予言者の言葉は、サドラーの心に再び火をつけたのだった…。

アクションはこう変わったのだ!

『II』のシステムでもっとも大きく変わったのが、このアクションステージ。なにが変わったかというと、サドラー以外のキャラクターがアクションシーンでも使えるようになった、ということ。前作ではいくらRPGステージでたくさんのキャラを仲間にしても、アクションで使うことができないということがあった。その唯一の不満を解消すべく、『II』ではキャラクターチェンジシステムが導入されたというワケ。仲間になるキャラクターの個性がしっかり出ているから、ここはコイツでいこう、という作戦も使えるのだ。

▲画面は前作のもの。アクションではサドラーしか使えなかった。

▲ルーミーは移動が速く、ジャンプ力があるのだ。

▲キンディは攻撃力、防御力共に最高なのだ。ガンガン突っ込め!

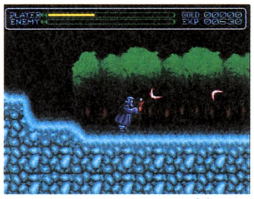
◀キャラクターチェンジができるようになったことで、いろんな楽しみ方ができるのだ。

仲間にできるキャラクターは、あのアサシンのメンバーたち。いつ、どこで、どのように仲間になるかはまだヒミツだけどね。ルーミー、キンディ、ファキールの3人はそれぞれ異なる特徴を持っているから、どこで誰を使うかというのがすごくわかりやすいぞ。

魔法も違うのだ!

『II』での魔法はファキール専用になったのだ。無制限で使えるこのマジック、魔法というより特殊攻撃に近いモノがあるぞ。ただし回復系の魔法はないからドラッグは多めに持たないとね。

▲画面は前作のもの。魔法は便利な道具といった感じだった。



▲マジックブーメラン。最もヒンパンに使うことになる魔法。

▲掌底波動。グッとためてドンと撃つ、という魔法。

▲雷撃。雷を地面に向けてバリバリ放つ魔法。デ〜ハ〜。

きみはどんなサドラーかな?

イスラム教異端派集団アサシンの首領・サドラーと言えば、クールでシブい性格で知られた人物である。さて、以下の質問を読んで、自分にぴったり当てはまると思ったらA、だいたい当てはまると思ったらB、当てはまらないなと思ったらCをチェックしてくれたまえ。

問1) 子供の頃から自分の部屋を持っていた。
問2) 一度、欲しいと思ったものは、どんな手段を使っても手に入れたいと思う。
問3) 甘いものは嫌いだ。
問4) 私は他の人とは違う!
問5) 後輩に慕われている。
問6) ファッションがキマらない日は、出かける気がしない。
問7) いつの間にか、女のコにモテていることがよくある。
問8) 人生なんてクソくらえだ!
問9) よく夢を見る。
問10) TVよりもラジオが好き。
問11) 私の家はお金持ち。
問12) 電話はほとんどかけない。
問13) ゲームをプレイするときは、部屋を暗くした方が気分が出ていいと思う。
問14) 昔話をたくさん知っている。
問15) 食べることより、眠ることが好き。
問16) どんなゲームでも、やり始めたら絶対にクリアしなければ気がすまない。
問17) オタクと言われても気にしない。
問18) もの覚えがいい。
問19) ルックスには自信がある。
問20) 水泳が不得意だ。
問21) 意外に几帳面な性格だ。
問22) 本当の私を誰も知らない。

※A=5点、B=3点、C=1点として、きみの得点を合計し、右の得点別診断表を読んでみてくれ!

80点以上 根っから サドラー

寡黙で孤独な性格、なのに女の子には人気がある。カリスマ性のある人です。でも、自分だけの思い込みかも。

79〜50点 人気物 サドラー

仲間に囲まれて、ワイワイやるのが好きな明るい人です。責任感もあるので、人の上に立つにはぴったりです。

49〜22点 はっきり言って キンディ

ひとりでは、とってもやっていけない寂しがり屋さん。でも仲間と協力すれば、思ってもいないパワーを発揮。

エグザイルII

●ヒロイン
ルーミー

IIになってアクションしちゃうようになり、いよいよその身軽なボディを披露することになったルーミー嬢。8か国語をあやつる才媛でもあるのだ。ところでサドラーとはどういう仲なのかなあ？

音楽

中東を舞台に宗教色の強いムードをかもしだすエグザイルシリーズ。当然音楽もフンイキたっぷりのエスニカンで、プレイヤーを洗脳してしまうこと間違いなし。またアクションステージの音楽はスリリングなノリなのだ。

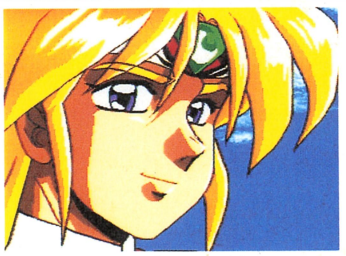
仲間たち

いわずと知れた「アサシン」のメンバーたち。主人公サドラーを筆頭に、ルーミー、キンディー、ファキールと不動だ。女性、巨人、老人とバラエティに富んだ顔ぶれだけれども、IIになって全員がマイキャラになって活躍してくれるから個性を楽しめる。それにしてもサドラーは寡黙な男だし、みんないっしょにいるときはどんな会話をするのだろう？ひょっとしたら会話そのものからしてなかったりして。そんなわけで、結構不気味な仲間たちかも。

キミはどっちが好きかなくらべてみよう

コズミック・ファンタジー3

●主人公
レイ



今までのコズミック・シリーズの主人公たちにくらべると、ずっと穏やかそうな雰囲気の少年だ。武器を使うことより、優れた精神力から生まれる不思議な力（サイキック？）を使いこなすことの方が得意。生まれ故郷の村で静かな生活を送っていたが、星間商人ニャンと出会い、冒険の旅へ。その中で見違えるほどに強く逞しく成長していくー。

●ヒロイン
マイ

サイキックの研究をしているという才女。兄・ダイゴを助けて、宇宙の平和を守るために旅を続けているしっかり者の女のコだ。彼女の趣味はケーキを作ること。良妻賢母タイプって感じだね。

●主人公 サドラー

イスラム教異端派の暗殺集団「アサシン」の首領。戦士としての腕は超一流、今まで狙われて逃れることのできた者は一人としていないという。タバコをくわえてかたときもはなさず、俗を嫌う性格。つまりムズカしいタイプの男なのだけれど、その独特の魅力が人々の心をとらえてはなさない。そして今また、危険な旅に出発するところだ。

敵

ゲームのムードには独特なものがあるけど、ザコ敵なんかは化け物っぽいのが多いんだよね。ちなみにボスクラスは、期待を裏切らない、カタいヤツらがでてくるぞ！

それぞれに、熱烈なファンを持つ2大RPG。この2本の魅力を徹底的に分析してみよう。ちょっと見たところ、ゲームシステムから物語の舞台まで、正反対って感じだけど、豪華なビジュアルやキャラクター性の強いところなど、共通点も多いみたいだね。

音楽

ゲーム中の音楽は、今までのシリーズのイメージがそのまま活かされた軽快な感じ。ストーリー展開によって、音楽が変わっていく、映画音楽ばりの演出に期待したい。また、ユウ役を演じつづけている、高山みなみさんが主題歌『コズミック・ファンタジー』を、ニャン役の深雪さなえさんが楽しい挿入歌を歌っていることも注目だね。

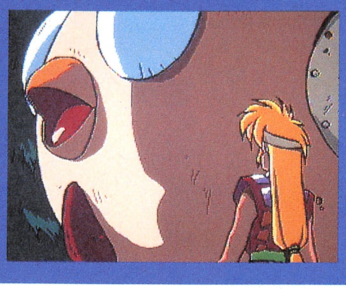
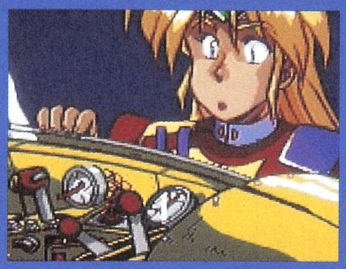
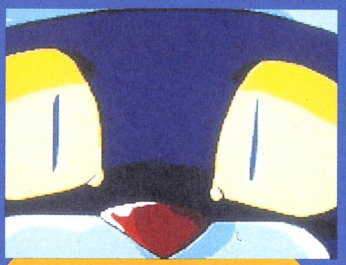
敵

〝3〟に出現してくる敵は、合計100種類以上。猛獣タイプや巨大メカタイプなど、ユニークなモンスターたちが待ち受けている。しかも、そのすべてがNEWモンスター！　前作、前々作からの流用は一切ナシという気合の入れようなのだ！

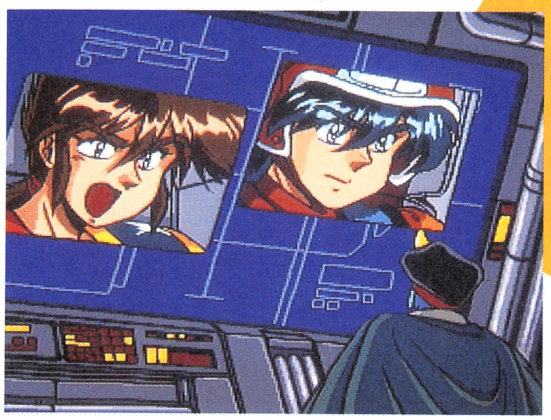
仲間たち

主人公・レイは孤児として育った。だから、仲間のことはとても大切にしている。レイの回りに集まってくる人々は、みなレイと同じように優しい心を持った人たちばかりなのだ。レイはゲームスタート時には、力も魔法も弱い。勇敢なドガや、心優しいモンスターのマモンたちと一緒でなかったら、とても旅立つことはできない。仲間と出会い、協力していくことそのものが、この物語を形作っていくのだ。

◀パーティを組んでからの戦闘が、本当のお楽しみ！

コズミック・ファンタジー3
―冒険少年レイ―



宇宙の平和は僕らが守るっ!

ユウからバンへ、そしてバンからレイへ――。
銀河をめぐる冒険少年たちの物語が、また始まろうとしている。ストーリーもビジュアルもマップも、そしてゲームシステムも、すべてをスケールアップ!!　コズミック・シリーズならではの、あの感動がもうすぐやってくるぞっ!!

バトルシステムがどどぉ〜んと進化した!!

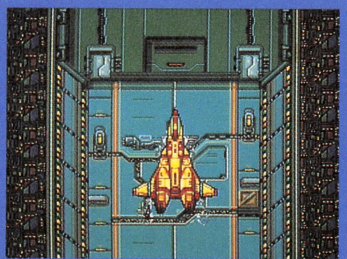
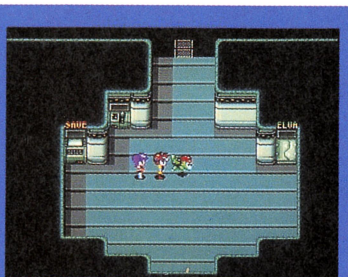
プレイヤーが持っているイメージに、より近づいた戦闘を実現させるために、〝3〟のバトルシーンには、数々の新しいコマンドが採用されているぞ。ふたりのキャラが協力してプラスαの力を引き出す『協同攻撃』は、手強い敵を一気に倒すことも可能。また、自ら楯となって傷ついた仲間を守る『仲間防御』や状況に応じて武器を持ち替えて攻撃できる『交換攻撃』など、バトルシーンにも、ストーリーを楽しむような感覚で感情移入ができてしまうのだ。戦闘は、単にEXPとGを稼ぐだけのモノじゃなくなったのだ!

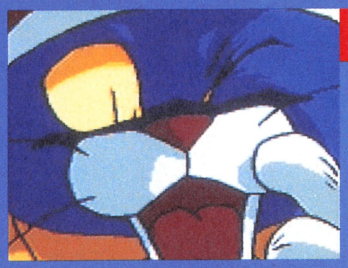
協同攻撃

▲▶ふたりの力をプラスして、実力以上のパワーを出すのが『協同攻撃』だ。息の合った攻撃を選択しないと失敗することも…。

仲間防御

▲▼どうしても救いたい仲間を、確実に助けることができる。登場キャラたちの、勇気と正義の心がそのままコマンドになったようだ。



この出会いが冒険の始まり!

森の中に、突如として現れた奇妙な物体……どうやら宇宙船のようだ。レイは恐る恐る近づいてみた。そして中を覗きこむと、そこにはさらに奇妙で巨大なネコが!? 驚いて尻餅をつくレイ。すると、中から出てきた巨大なネコが、突然「あっしはでしね〜」と自己紹介を始めたのだった——。

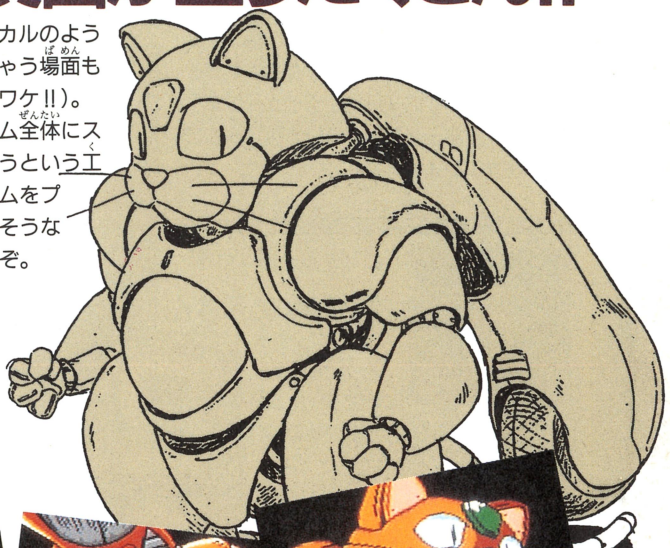
冒険の旅に出ようなどという気は全くなかったレイ。しかし、ここで星間商人ニャンと出会ったことによって、思いもよらぬ運命に巻き込まれる。

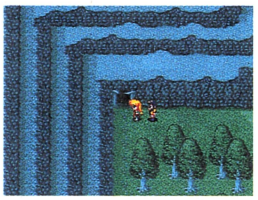
エンターテイメントに徹した演出が盛りだくさん!!

コズミック・シリーズの場合、豪華なアニメーションシーンはもう当たり前……って感じ。〝3〟ではゲーム中のいろんな場所に、新しい演出がどっさりあるぞ。まず、音楽…BGMって、ふつうダンジョンなんかに入ると変わるものでしょ? だけど、コズミックの場合はちょうど映画音楽のように、ストーリーの進行にしたがって、その状況にぴったりの音楽が流れてくるんだ。さらに、まるでミュージカルのように、キャラが歌ったり踊ったりしちゃう場面もあるぞ(本物〈?〉の挿入歌入りってワケ!!)。ビジュアルシーンだけでなく、ゲーム全体にストーリーをとことん楽しんでもらおうという工夫が散りばめられているんだ。ゲームをプレイしていることを、忘れてしまいそうな臨場感でストーリーが展開していくぞ。

◀静かな森の中。軽快なメロディーが流れている。

◀歌って踊れる星間商人ニャン。ニャンの歌は一聴の価値あり!

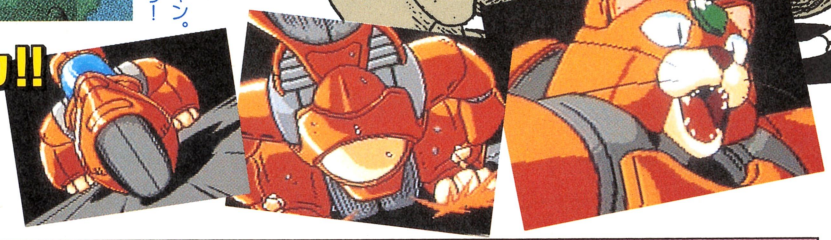




▶ある日、村の子供たちが行方不明に! あたりは暗いムードに包まれる。

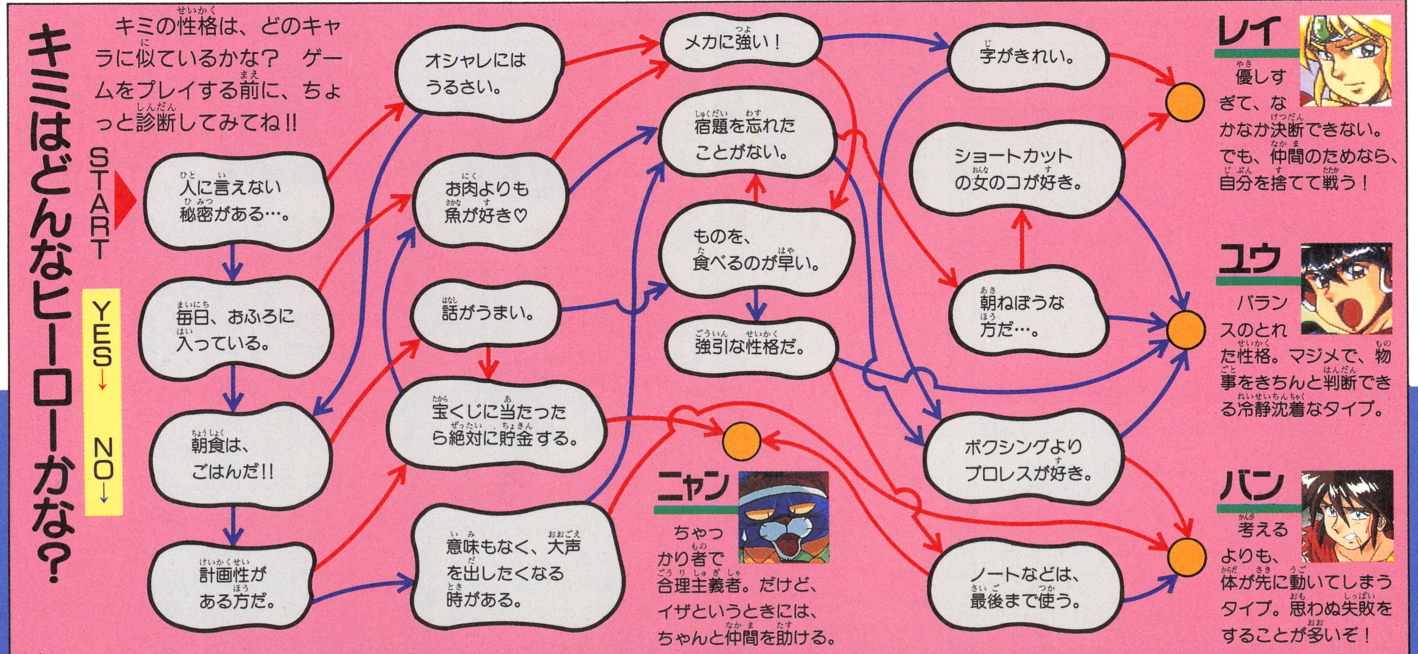
変形メカ!!

▶迫力の巨大メカが次々と登場する。変形シーンはみごとなアニメーションで、迫力満点に展開していくのだ。



キミはどんなヒーローかな?

キミの性格は、どのキャラに似ているかな? ゲームをプレイする前に、ちょっと診断してみてね!!



●10月号の別冊付録は「コズミック・ファンタジー3」を総力特集!!期待してくれ!!

Staff Comment
2大RPGをめぐる15人

2大RPGの発売を目前に控え、豊島区内の日本テレネット本社は大忙がし。そんな中、取材班は社内のいろんな人に直撃インタビュー。ご協力ありがとうございました。

国際営業部

東浦由桂さん

コズミックとエグザイルの海外版で、頑張っています。実は、アメリカの某社と、このタイトルのライセンス契約をしたのですが……。向こうの担当者が、それはそれは大変な人でしてね。常人の5倍以上のエネルギーを持っているような人で、とにかく押しの強いお兄さんなのです。というわけで、2大RPGを海外進出させるべく、毎日FAXと電話の連絡で大忙しなのです。コズミックもエグザイルも、もうすぐアメリカでデビューします。チャンスがあったら、アメリカへ行ってこの子達をプレイしてね!!

第三開発事業部長

羽成正己氏

コズミックの方は、キャラ性も十分で、このあとOVアニメ化も決定しておりますし、これからいろいろな分野で展開して行くことになると思います。コレは、レーザーソフトの代表作ですから……マルチメディアの先駆けということで、本当にいろいろとやっていくつもりです。

第一開発事業部
開発部企画課課長

西健一氏

エグザイルは、今回はやってないんですけど…ええ、今度のヤツもいいと思いますよ。企画書とか見たら、良さそうだったし。

第三開発事業部・広報担当

斉藤方志氏

え一、今回のコズミックは全社的に力を注いでいます。オリジナルグッズも今までに考えられないくらいたくさん作りました。イベントもドッとやります!

第一開発事業部・渉外部部長

小川史生氏

エグザイルIIはキャラチェンジしちゃうし、こんなイイコトはないなと——いう感じですよね。マル秘制作プログラマーがいっぱい隠されたゲームです。

コズミック3・ユウ役

高山みなみさん

1からずっとユウを演らせて頂き光栄です。もうアニメにしたいですね。そうしたらビシッと役作りしてがんばります。絶対アニメ、作りましょう!

宣伝広報担当

大学麻子嬢

コズミックはとてもおもしろい! ビジュアルもキレイだし、買って頂いて損はないです。本当にお買い得でし! 私が今欲しい物はピック。越智先生、ピックを下さい!!

第一開発事業部
渉外部渉外課

オリー氏

えぇーエグザイルIIではディレクターということで…やってます。ユーザーからのアンケートを取りまして、改良して欲しい点など、みなさんの意見を取り入れました。

第一開発事業部・
渉外部宣伝企画課

鈴木正芳氏

今度エグザイルは待望の第2弾が出ます。皆さん、買ってください。今度はキャラクターチェンジができますよ。もうバッチシですから、うん!!

コズミック3企画

坂井志保さん

えーっ写真撮るの? だめ…おせんべい食べてるんですから。あっ、コズミックは一生懸命やりました、ホントに。絶対おもしろいです。やって下さい♡

プロジェクトF音楽担当

村上慎吾さん

え一、コズ3の音楽やってる井上さんと、同じ部屋で仕事してます。僕はプロジェクトFの担当で、ちょっと前まで大変でした。ぜひ、プロジェクトFの音楽聴いてみて下さい。あっ、コズ3もね。

コズミック3・マイ役

冬馬由美さん

私の役って、すっごい秘密を握ってるんですよ~。えっソレも秘密!?

第一開発事業部
渉外部渉外課

宮内信子さん

エグザイルIIの音楽はかなりエスニックな感じの仕上がりです。音を聴くだけでも価値があります。

第一開発事業部・渉外部渉外課

大野勝久氏

今回はエグザイルIIのマニュアルを担当してまして…マニュアルの方も、ゲームに負けないほどカッコよくできましたんで、期待して下さい。

日本テレネット 副社長

福島雄二氏

2本のRPGを一気に出すというのは、はっきり言って覚悟のいることでしたね。でも、実際のところ、2本ともとてもいい出来なので、ユーザーのみなさんにたっぷりウチのゲームを楽しんでもらうという意味で、よかったと思っています。エグザイルとコズミックは、ウチの二枚看板ですからね。キャラクター自身に、もうかなりのファンがついていてくれるようですので、スタッフも気合が入ってるんですよ。会社としても、かなり力を入れてます…今までにないぐらいですね! 同じRPGと言っても、まったくタイプの違う2本ですから、両方遊んでみてください。

NINZIN CLUB

ニンジン倶楽部

チリンチリリ～ン、シャリシャリシャリシャリ、カナカナカナカナ、ドンドド～ン…
…おいおい、ホラ電話が鳴ってるよ。誰だい、歯ぎしりしながらカタカナの書きとりしてボンバーマンやってるやつぁ？　ただでさえ暑いのに、うるさくて眠れやしねぇ。

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!

●岡山県／ワイルドボーイ
サイとヘビです（サイレントメビウス）
アフリカに転校したAくんは、夏休みの宿題として、昆虫採集の代わりに動物採集をしている。

●長野県／PC変人
どーどす？扇風機（ロードス島戦記）
肩コリに悩むFくんは、家にある扇風機のくびにもサロンパスを貼っている。

●静岡県／みとさ久亜
原稿大変おーいやだ（幻想大陸オーレリア）
小説家志望のSくんが夏休みの読書感想文を書いたら、その感想文が芥川賞を受賞してしまった。

●茨城県／てくにかるおくとぱす！
授業参観ママと（宇宙戦艦ヤマト）
Mくんのお母さんは人気女優なので、父兄参観で学校に来るたびギャラが支払われる。

●東京都／イシュト・ヴァーン
都民です（レミングス）
高層マンションに住むTくんは、キャンプの時も5階建てのテントで寝ている（え、やっぱおもしろくない？　じゃ、これは…）都内に住むBくんの町内では、お祭りの時おみこしをかついで高速道路の上を走る。

●福島県／九鬼無双流
よ～プロスト元気？（ロードス島戦記）
セミとりのうまいOくんはそれを商売にし、いまではセミプロと呼ばれている。

●広島県／CAR－II
それじゃあ無礼だ（ソルジャーブレード）
地理の好きなIくんは夏休みに、地図帳をながめていて新大陸を発見した。

●神奈川県／愛麗夢
ケダモノ、あんた絶交よ！（魔物ハンター妖子）
彼女の手をにぎろうとして「ケダモノ！」とののしられたKくんの家は、くだもの屋だった…（ん～、なんだこりゃ!?）。

●栃木県／ジャニーズヒロ
瓦（YAWARA！）
柔道部のHくんはわからない問題があると、その問題集を30秒間おさえ込んでしまう。

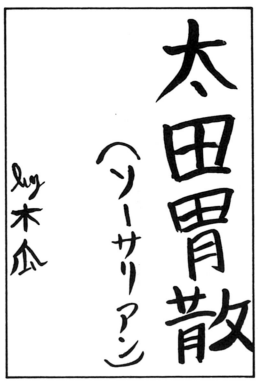
●神奈川県／ドヘタ大王
ねむいんです（レミングス）
体操部のKくんはカラオケでもよく「ラジオ体操第1」を歌う。

●大阪府／ロシアン
♪シムアースは～歩いてこない
あの幸せまで牛歩の館長である…トホホホ。

▲福島県／ないしーな　温存してたって？　ハガキ温かかった。

▲東京都／飛竜　♪出雲、出雲、恩～ってた、サルビアの花を～

▲大阪府／たっさん　カブキだけに、クマどりが得意!?……。



▲神奈川県／木瓜　目薬が粉末だったら…ちょっとだけヤだ。

▲鹿児島県／仙人掌　便器ってF1のコクピットに似てない？

とーきょーどーも

TOKYO DŌMO

テラモトさんは本当にバカなのですか？私にはそうは見えない。「のうあるタカはつめかくす」というように、彼は何かすごいパワーを秘めてると思う‥。(三重県/ペロチュー)

お〜い、テラモト、おまえ何か秘めてる？

「さぁ〜、特に私めてはいませんけどぉ…」

そ、そうか……。とゆ〜ぐあいに、ニワトリは決してタカとは呼べないのだ。

カプ○ンはずるい！　と僕は思う。『ストⅡ』をスーファだけに移植して。他機種には移植せずに、ゲーセンでかせぐ気なのだきっと。月Pの皆様、なんとかして下さい。

(愛知県／ホーミング)

「よし、わかった。おいらがこらしめてやろう。それ、昇龍拳んんん！」

「じゃねじゃね、おれはスピニング・バードキックだ！　それクルクルクル〜！」

おいおい、読者の気持ちを逆なでするようなことはよしなさいって。

「お、なんだと。おめえがいっちゃんずるいじゃねえか、いっつもダルシムばっか使って」

エへ…グへへへへ「ゲへへへへ」(一同爆笑)

コメントのあとで見られる(笑)というマークは、自分で自分のギャグがおもしろいと思ったときに勝手につけるのですか？だとしたら、自分のギャグに溺れないで下さい！　(新潟県／ゴッチ)

これはテレビの台本のト書きみたいなものだ（読者一同、感嘆)。テレビにたとえるなら、読者はスタジオに招かれた視聴者と同じ、出演者の一部だ（歓声)。キミたちの態度や反応が人気のバロメーターともなり、誌面を盛りあげるってわけ（拍手)。だから書店で立ち読みなんかするときは、体をゆすりながら明るく大きな声で笑ってね（笑)。

他誌じゃプレミアがつきそーなオリジナルテレカが粗品としてもらえるのに、月Pはせいぜい100円の○○○。小学館ってそんなにお金ないんですか？

(福島県／駿河　皇)

キミは小学館ビルを見たことがあるか？　でっかいビルだ。でも裏へ回っちゃダメだよ。書き割りやツッカエ棒が見えちゃうからね。

それはさておき、〝勝者には何もやるな〟とはヘミングウェイの言葉だ。またオリンピックの金メダルは、その金の含有量に価値があるわけじゃない。強いてたとえればあの粗品は、ツールドフランスで授与される黄色いシャツ、マイヨ・ジョーヌみたいなものでもある。え〜、だから…つまり…そゆわけだよ…。

前々から手紙を出そうと思っていたけど、こんなくだらないことでハガキ代を使うのはバカらしいしと思っていたので、今回が初投稿です。こんなおいらを叱ってくだせえ。

(愛知県／背黄青鸚哥)

あら、○上の奥さん、おたくの洋○くんたら、あのなんとかいう、ほら、女の子の裸の絵がよく載ってる、あら、あたくしもよくは知らないんでございますけどね、ゲップだとかゲリプーだとか、まあ失礼あそあせ、そんな名前の雑誌にハガキが載ったとか、おたくの息子さん、勉強しないでもよくおできになるから…。優秀な方は余裕があってけっこうですわねぇ、ほっほほほほ〜。

フーン、キミは〝おできになる〟のか。おできにはオロナインがいいらしいぞ。

ハガキを出すと何かもらえるんですか？

(大分県／天外らっきょ〜)

お目玉をもらえる…あ、これはウソウソ。この読者ページ、くだらないとあざ笑われようが、バカらしいと軽べつされようが、私は決して怒らない。だって、その通りなんだも〜ん。でね、このすんげくだんね一ページにハガキが採用されると、謎の〝豪華な粗品〟ともう2度と拭えぬとり返しのつかない名誉、そして、この珠玉のコメントがもらえるぞ。

各コーナーのコメントはだれがやってるんですか？

(岩手県／パパラパパパラパ×2)

「ボクでしゅ」「私だ」「おいらも、ね」「オレだぁ、文句あっか!?」……みんなまとめてバッキー・テラモトの謎のコメンテイターズで〜す♪

このコーナーは真面目な質問はいつも逃げている！　(島根県／神有月)

まんまとひっかかったようだね、へへへ。実はこの東京ドーモのコーナー、たまに気がむくと読者の質問にも答えるけど、本来Q&Aのコーナーじゃない。たとえば、こんな感じかな。キミはここを格闘技のリングかと思って上がってきたが、実はここは形は似ているが、盆踊りのヤグラの上だった……。ま、そゆわけだから、さ、楽しく踊ろう！

私の月Pはいつもくさいト○レに連れていかれて、なんとなくかわいそう……。

(千葉県／ぼうずの不安)

「そんなのボクにくらべりゃ…」テラ○ト談。

メーメー命名〝やぎさん〟

●夏休み最後の日に、宿題をやっていないことに気づいたときの気持ちを名づけて下さい。(奈良県／木村スネ夫)

えっとね《夏日の極寒》……心臓が凍傷になんないように気をつけてね。

●熱い湯ぶねに入るときのあのスローな動きに名前を。(岡山県／あったん)

ずばり《牛ブロ》スローモ〜ならスローモ〜なほどいいのだ。メェメェ〜。

●幸せ薄そうな右の機械に名前をください。　(群馬県／忘れられた巨人)

▲う〜ん……《名よりもソフト》とにかくそんな名前だ。メエ〜、メエ〜…(もらい泣き)。

ザンゲの館

H君、君の家でウォークマンの充電をしたのは僕だ。　岡山県・あったん

馬鹿者!!　人の家の電気を無断…JACKさん、会社でウォークマンの充電しないで下さいよ。「へへ、タダだから1時間のところを5時間も充電しちゃった(実話)」…壊れるぞおっさん。

自動販売機のつり銭口にカエルを入れたのは僕です。ゴメンナサイ。

奈良県・木村スネ夫

お前なぁ。それでだよ、次の人がおつり取ろうとして、つり銭口にコインの突きささったカエルの死体があったらどーすんだよ。うー、気持ちワル〜。

人生ビフォア・アフター

人間、ほんの些細なこと、ちょっとしたことで道を、人生を踏み外すことがある。そんな人たちを紹介していくのが、今月から始まる当コーナーである。…こんなに書いたのに、まだ行数残ってるぞ。「増田さ〜ん」（このコーナーのデザイナーさん）ここ長いっスよ」「書くのが仕事だろ、しゃきしゃき働け!!」…俺もこんな仕事に就かなければなぁ…。

ドラゴンナイトII

▲本誌ライターゆたちん（妻子有り）。こんなマジメな彼も…。

▲ドラゴンナイトIIをやると猿になる。なぜ猿なのか…。大人の秘密だ。

んな奴ぁいね〜よ。プロデーマー列伝

『登校中、中年の男が「**ハイヤ〜〜ダァ〜〜ディア〜**」と叫びながら走っていった。その幸せを、俺にも分けてくれ』

（岡山県／ペカソ）

『家の棚に置いてある父の洋酒は、中身がすべて**水**だった』　（三重県／劉備玄徳）

『シミュレーションゲームを知らないMに、「将棋みたいなものだよ」と教えたら、ユニット1つ動かすごとに、"**終了**"を選んでいた』

（新潟県／笹川昌紀）

『この前おじさんが家にきて「マクドナルドの**ケンタッキー**フライドチキン買ってきたぞ」などとほざいていた。…ボケたか?』

（香川県／中村幸夫）

『「天外魔境II」の"**梅こけし**"は、弁天塔で使うアイテムだと思っていたM』

（奈良県／木村スネ夫）

『七夕の短冊に「乙姫と彦星が別れるように」と書いてあるのを見つけた。**何が**あったんだろうか…!?』　（東京都／みっくん）

『ストIIで、E・ホンダを使い春麗を"鯖折り"だけで倒す友人M。しかも倒した後、ひっそりと「**よかったよ**」とか「**いったか**?」などと言います』　（鹿児島県／宮上進午）

♪…かなり怖いぞ…そいつ。

『問題集の表紙に、**セーラー服の美少女**の絵をはっている数学のT先生』

（石川県／島津貴久）

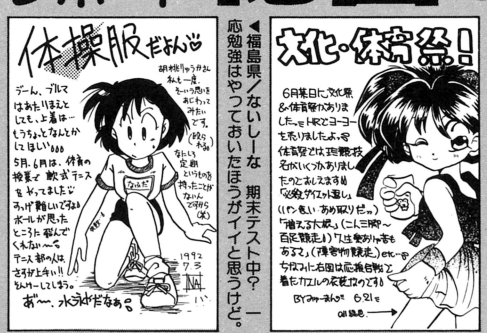
✡今月のおまじない✡

── 成績がアップするおまじない ──

テストが始まる5分前に、隣の人に金を渡して、「頼むぜ」と言いましょう♪

（岡山県／あったん）

女子校レポート 秘密の花園だより♥



◀福島県／ないしーな　期末テスト中?　一応勉強はやっておいたほうがイイと思うけど。

◀静岡県／みゅーまん　ははっ、必殺ダイエット返しは傑作。カエルもかわいいね。

◀東京都／高原せりーな　コラ、無理なダイエットするなよ。るうらも心配してるぞ。

◀東京都／瀬森るうら　ホント、倒れるまでやるなんて異常。自然が一番ってちょいマジメ。

◀愛知県／KANOKO　ひょっとして結構イナカ?　僕もたんぼ道歩いて通ったけど…

◀愛知県／紫水晶　やっぱ女子高ってスゴイとこなのね。想像もできない。

◀宮城県／掃部関勇　なーに、別れは出会いの始まりさ。…ブッ、書いてて笑っちゃった。

◀静岡県／真魅　寝る子は育つって言うしね。僕もよく、仕事中寝てるし（笑）。

◀青森県／稀硫翠　進路?　まぁ、自分の人生だから自分で決めるのがベストと思うけど。

相談人生 第4回

▶第2回のお答え◀

『Tさん、日本には古来から伝わるひらがな、カタカナがあるじゃありませんか。これだけで十分ですよ』

（兵庫県／名なしのゴン）

▶第3回のお答え◀

▶愛知県／青黄青鷺哥

『ジョージ高野選手も飛行機が苦手で、乗るときは前後不覚になるまで酒を飲むそうです。Iさんもそーしたら？』

（神奈川県／愚零闘）

今月の相談

本誌デザイナーOさん。別名、渋J。

僕は人一倍淋しがりやで毎日遊びほうけています。で、よくはめを外しアレに怯える今日この頃。誰か有意義な生活を僕に教えて！

足の爪がはがれるような…

■企画の達人■

ーPC売り上げ増加計画企画案ー

簡単ですよ。スーファミとかメガドラとかパソコンとか、全部ぶっ壊しちゃうの。簡単でしょう？

（愛媛県／ホーミング）

……却下

▲愛知県／服部かぬか

ヒゲをはやしたイタリアおやじか、ハリネズミを出す。

（静岡県／原坊）

……却下

恐いお兄さんに押し売りさせる。（愛知県／動くモアイ像）

みんな～!!　マジメに考えてくれよ～!!　頼むよ～!!

「天外」クラスのゲームがもっと出ればいと思う。それと3000円くらいのゲームを出して欲しいな。

（兵庫県／名なしのゴン）

そうそう!!　天外クラスのゲームは制作時間など、なかなか出ないとは思うけど、低価格ソフトはいつだって出来るはず。これは僕からもメーカーさんにお願いしたいな。

ナムコやコナミなど、昔の名作ゲームをまとめてCDで出して欲しい。

（青森県／ゲーボー）

それもぜひやって欲しいね。昔のゲームって面白いの多いし。

最上悲劇

悲劇カンゲキー

●姉の部屋から裏ビデオが出てきた。

（宮城県／佐々木貴彦）

悲劇サイコー！

●2か月待って、ようやくニンジンGPの賞品が届いた。それは先日届いた「豪華な粗品」と同じ物だった。

（千葉県／安藤充謙）

●買ったばかりの釣り竿をスイングしたら、岩にぶち当ててへし折った。

（岡山県／ペカソ）

●マイバイクのデラックスなシートの上に、人科（ホモサピエンス）のものと思われる「う○こ」が置いてあった…。

（東京都／編ちゃん）

○酔ったお巡りさんにからまれた…。

（静岡県／たーくん）

愛［AI］のデュエットまんがでWINK

後ろに座っている人が、突然ガハハと笑いだす。気づいたときには僕もゲラゲラ笑ってる。いま朝の4時。編集の仕事をしたいと思っている人、やめたほうがいいよ。

まんが98号

◀三重県／チェン・カークイ　デブの頭にとまった蠅。それを見たノッポはどうする!?

◀東京都／発売延期太郎　あはは、ウマイ。さすが白い巨匠。…ちょち違うか…。いや眠くて…。

まんが101号

◀神奈川県／ほんだらやった！　突如小学館の後ろ（?）に立ちふさがった中学館とは!?

◀岐阜県／季壱　この団長、しゃべりかたが本人にくりそつ!!　会ったことあるの!?

まんが103号

◀神奈川県／成坂悠宇　あて先娘の野望とは…。でも、名前があて先娘ってのは情けない。

◀静岡県／仏3　なにィ次は編集長!?　おもう存分殺ってくれ!!　あ、編集長…じょ冗談ですよぉぉ。

おさまつくんコーナー

●8月号のP129「スナッチャーシングルCD全員プレゼント」。全員プレゼントなのに、「当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます」とあるぞ!!　どーゆう意味なんだ〜!!　（静岡県／熱血士長〇嶋悟）

●最近、ビッグプレゼントの数が減っているような気がするが…。気のせい？

（島根県／神有月）

♪…や、やだなぁ〜、気のせいだよ〜、そんなことないってばさ…。ハハ…。

●8月号P33、声優さん紹介で、富永みーなさんの代表作「泉野明」の読み方が、「いずみのあきら」となっていたぞ!!

（大阪府／ロシアン）

●6月号P45、ポプコマンダーの最初の笑い声は、とてつもなく恐いものがある。

（東京都／GTくれ）

●おさまつくんのシルエットが、おそまつだ。

（福島県／桜桃太郎）

♪…いいじゃないかよう。そのくらい。

遥かなる広辞苑

阪神に一生を得る

【解釈】最下位の危機から助かり、中村監督もホッとしてるでしょうね。

（東京都／GTくれ）

阪神半疑

【意味】現在の阪神の快進撃のように、信じがたいことを言う。

（長野県／オマルー）

憎まれっ子世にハヴァナイスディ!!

【解釈】誰に話しかけても、すぐに逃げられてしまうウィッ〇ーさん。

（茨城県／テクニカルオクトパス）

変態もとエロし

【誤解】エロは変態のはじまり!?

（奈良県／木村スネ夫）

子は貸すがイイ

【レンタル】子供を貸して金を取る。そりゃ、無茶やな。

（岡山県／あったん）

♪自分でつっこんでどーする。

溺死は繰り返す

【危険】そろそろ海の季節です。みんな気をつけてねー。

（神奈川県／はんだごて14歳）

GAME-CHRONICLE ゲーム年代記

マジカルチェイス

▲バルソフト／91年11月15日発売／7800円　カード／STG

"不遇の傑作"たぶんこの言葉はこのソフトのためにあるのだろう。面の構成は丁寧かつ新鮮、複雑な操作もこだわりに変わっていく世界観。どれをとってみてもSTGの王道と言う資格のあるソフトと私は言い切ってしまう。これでもうちょっと出荷数があれば…。実に残念なソフトである。みなさんもぜひ一度、遊んでみてください。

茨城県／黄金の十字章

世間で評価されなくても、俺は好きなんだぁ。というゲームの紹介文を、160字程度で書いて投稿してちょ。

まんが104号

◀東京都／発売延期太郎　来ないと思っていた続きがけっこう来た。みんなやるなって感じ。

◀兵庫県／光圀　もし本当に未来がこんな世界になるのなら、今のうちにテラ〇トを抹殺するか…。

まんが104号

◀東京都／発売延期太郎　このところパワー全開の太郎くん。この調子でがんばってね。

◀栃木県／エイリアンIII　おもちゃ屋じゃなくて、おもちやね。素朴な絵とあいまって最高。

愛のデュエットまんがでWINK 次号のお題

まんが105号

◀岐阜県／季吉　あるあるある!!　男として最悪の瞬間だよな!!

まんが106号

◀青森県／卍卍丸　次号、シロの怒りが爆発するっ!!（〇ャンプ風）

まんが107号

◀石川県／ボビン　ついに登場ストII ネタ。でもきれいにオチてるね（笑）。

まんが108号

◀大阪府／とよちん　コンニャク切れないんだよな…あの刀。そんだけ。

おませなCAN²なしょの小部屋

（キャンキャン）

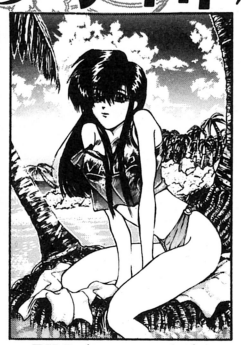
お便りの中に「タイトルが長すぎて、ハガキに書くのが大変」って意見を多数発見！う〜ん、ちっとねらいすぎたかな？あんまりメンドくさかったら、略して「おまキャン」でオッケーだかんね！

★コメントはキャンキャンが担当！Ⓜマークは Mr.ミタがしゃべってます。11月号モンスター大集合の〆切りは8/28まで。よろしくね！

▲千葉県／瞬速らっきょさん　胸がやらしいなーっ俺好みっ♡

▲福岡県／畜生さきひろさん　透けて…見え…てHだーっ!!

▲埼玉県／雷斗さん　笑顔かわいい♡Ⓜ受験がんばって、ねっ!!



▲長野県／ふっくゎっ！びぐみ！さん　Ⓜ復活うれしいです。!!

▲静岡県／仏³さん　ポーズガラプリー♡Ⓜ全体の構成も上手!!

▲神奈川県／鯨さん　鯨が描く女の子性格良さそうで大好き♡

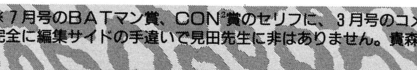
▲大阪府／みつきんさん　技術力最上級!!丁寧で緻密で綺麗一つ!!

▲千葉県／きゃたら²さん　うんっストⅡ最高♡Ⓜダルで戦ってます

▲群馬県／夏コミまであと少しさん　たた…た…貴森のすけべっ♡

▲東京都／風色迅さん

11月号はモンスター大集合!!



▲北海道／すとろべりぃさん　水着上手う!!

▲静岡県／野良さん　アダルトに色っぽい♡

▲大阪府／えーすさん&岐阜県／666さん

▲愛媛県／森まりもさん　まりもの絵Hっ♡

▲愛媛県／瀬璃鳳さん　体のラインが綺麗!!

▲北海道／ベーばーどーるさん　躾えろっ

▲埼玉県／港のトイレさん　トーン上手っ!!

▲岐阜県／つぼさん　おしりがHでいいっ♡

らくがきキャラリー

Mrミタの伝言板

Qサークルでドラゴンハーフのカセットブックを作りたいのですが商品では出るのですか？　**A**今の所予定はないようです。ですから作って下さった時には是非僕にも聞かせて下さいね!!楽しみにまってます!!

※7月号のBATマン賞、CON²賞のセリフに、3月号のコメントが入るミスがありました。
完全に編集サイドの手違いで見田先生に非はありません。貴森様、みつきん様、読者のみなさま、大変失礼いたしました。

イラスト・文責／見田竜介

怪力美術館

うおりゃー大橋館長の

▶広島県／井上リーチ

▶大阪府／青年栄君

▶福島県／中島虎龍

▶愛知県／HAT将軍…というわけで恋人に立候補。…ヤダってさ!!

▶岡山県／あったん…投稿評論家登場。

▶神奈川県／ふくまるくん

▶愛知県／ツイン・ターボ…御円ってのは安いな。

▶京都府／艸さつき…勝新とか山城新吾とか笠知衆はおらぬのか?

▼東京都／高原ばせり…オゲレツじゃなければ載せてもいいだろ。

▶大阪府／あほも…小細工はナシと言ったのに。だが許す。

▶青森県／弁当…お、お前な〜。と思ったが、このハガキほどこのページの本質をついた作品はない!! 傑作。

▶静岡県／山菱の手下達…ひそかにやってみたが、コーフンしたぜ。

▼三重県／劉備玄徳…カギをかけないのが悪い!! ジロジロ観察してやれ!

7月号ビッグプレゼント当選者発表

①高橋名人の新冒険島（5名）

岩手県　吉田和広
富山県　深川晃史
石川県　江戸充志
岡山県　武田　進
熊本県　木下信秀

②キャンペーン版大戦略II（1名）

岩手県　佐藤宏毅

③マスター・オブ・モンスターズ(1名)

鹿児島県　白男川隆弘

④サークステッカー（10名）

宮城県　斉藤健英
福島県　星　貴雄
秋田県　宮下浩幸
茨城県　飯塚泰典
栃木県　武井　優
埼玉県　松本祐一
千葉県　渡邊孝志
東京都　田辺哲也
岐阜県　村瀬真二
岡山県　鳥越孝一

⑤スーパー大戦略（1名）

宮城県　佐藤恭一

⑥ハットリス（1名）

岡山県　吉川祐二

⑦フォゴットンワールド（3名）

大阪府　粕谷浩之
広島県　川村雅彦
長崎県　坂本博幸

⑧テラフォーミング（3名）

福島県　畑　和宏
静岡県　松村安博
熊本県　多田智則

⑨CDソフトラック（5名）

栃木県　安藤　潤
千葉県　岩間恵市
岐阜県　鈴木陽一
愛知県　三輪兼司
兵庫県　山本辰夫

⑩ハンドくん（3名）

栃木県　菊地知美
兵庫県　後藤彰彦
福岡県　辻本泰一

⑪月Pオリジナル Tシャツ（6名）

東京都　小島　巧
富山県　地家　明
三重県　竹田貞司
大阪府　熊谷秀司
島根県　矢田正和
山口県　末永　寛

⑫月Pオリジナルカードホルダー(20名)

北海道　発出裕司
青森県　中村龍彦
宮城県　遠藤智樹
福島県　岡部利光
茨城県　平元範夫
千葉県　下川　守
東京都　小野寺幸司
神奈川県　中島智弥
山梨県　柿島広達
石川県　高桑祐一
岐阜県　上田篤史
愛知県　坂下崇則
三重県　松田　健
大阪府　桝谷知己
兵庫県　野口伸矢
香川県　斉藤雅也
愛媛県　坂上和志
熊本県　橋本絵美
長崎県　黒田勇希
佐賀県　岩永広海

⑬バナナスポンジ（10名）

青森県　間山広美
埼玉県　玉根優子
千葉県　松山貴俊
東京都　渕上哲之
神奈川県　佐野恵則
新潟県　斉藤明子
滋賀県　桧垣藤市郎
奈良県　新谷幸弘
広島県　橋本良季
佐賀県　島　孝之

⑭デジタルバーカッション（1名）

青森県　坂本一吉

⑮写るんですパノラミック24（5名）

茨城県　森　健洋
新潟県　本田正人
愛知県　石井英吾
愛知県　木村和明
沖縄県　比嘉　敏

⑯立川亮子ちゃんテレカ（5名）

福島県　猟庭秀雄
千葉県　降矢元次
三重県　小塚良哲
和歌山県　愛須　潮
香川県　仁木嘉広

⑰宇宙雀偵ディバン特製テレカ（5名）

北海道　桜田宜之
東京都　白川国博
神奈川県　渡辺忠彦
岐阜県　桑原龍二
静岡県　田口智教

⑱ゲームボーイ本体（3名）

東京都　永井亜宜子
鳥取県　尾崎信行
山口県　石田宜成

⑲ゲームミュージックCD パーフェクトセレクション・ツインピー（1名）

東京都　佐藤嘉久

⑳ゲームミュージックCD キャプテンコマンドー（1名）

福岡県　城崎克敏

㉑ゲームミュージックCD イース・ドラマティックコンサート（1名）

京都府　牧野孝則

㉒ゲームミュージックCD 桃太郎伝説II（1名）

滋賀県　田井中一洋

㉓ゲームミュージックCD レジェンド・オブ・シュヴァルツシルト（1名）

福井県　木下雅生

㉔ヘラクレスの栄光（3名）

茨城県　浅野峰行
三重県　松下　要
徳島県　宮武　毅

㉕ザ・サガ3 完結編（3名）

長野県　古畑広幸
愛知県　角　幸治
沖縄県　大田守宏

㉖DX馬券王Z（3名）

茨城県　野毛武志
兵庫県　安部正義
広島県　実広英治

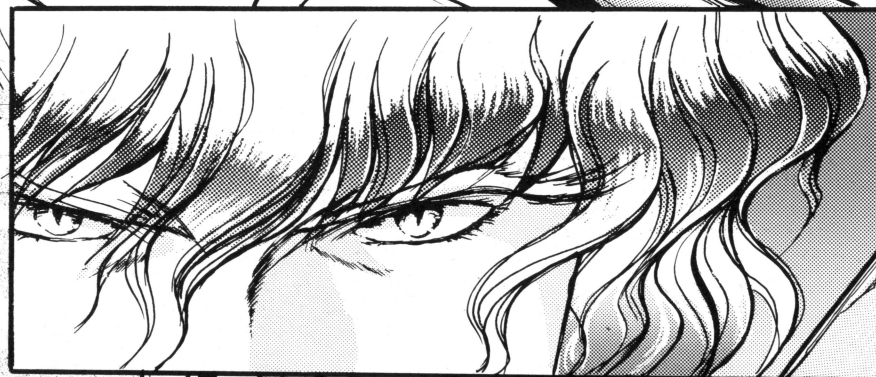
㉗隠忍伝説II（3名）

茨城県　富田英之
愛知県　三木幹尚
京都府　青木　隆

LA MISTRAL

砂漠の大陸〈デザント〉の章

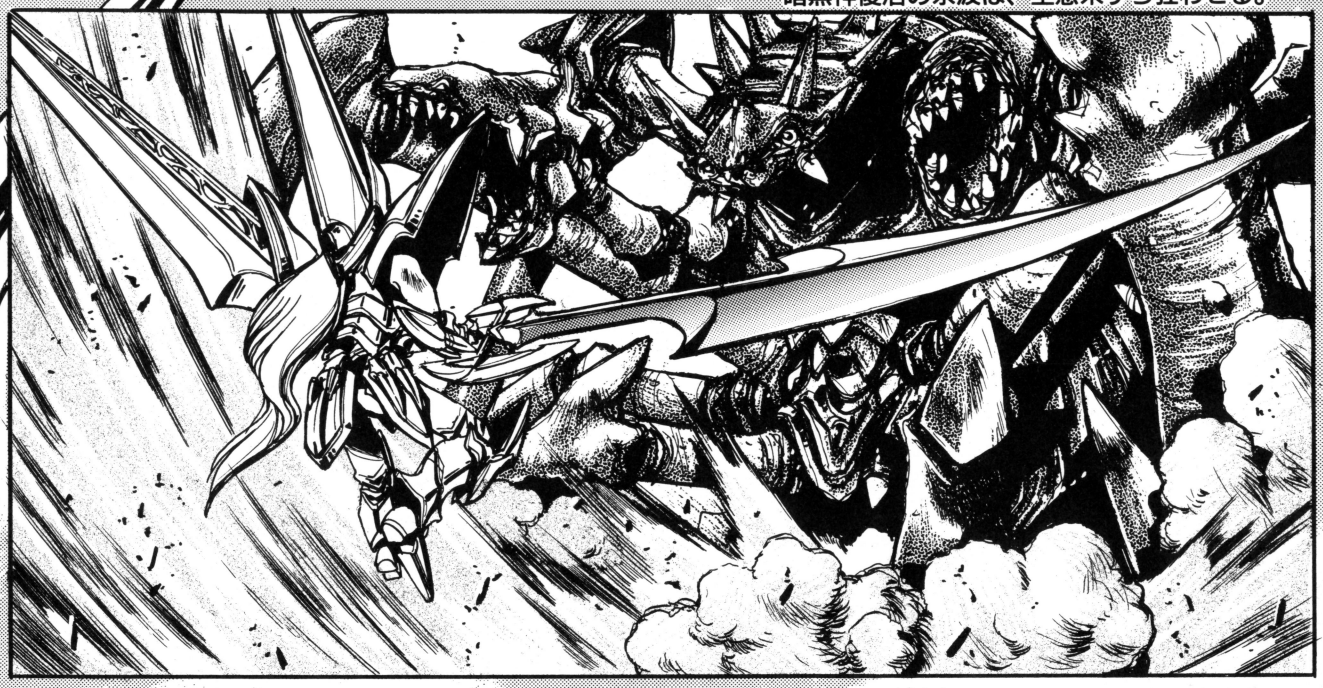
デザントを襲った大変異!!
今ここに史上最大級の
戦いが始まる!



邪神復活阻止の命をうけ、一人旅をつづけるランディ。彼がたどり着いたのは、熱砂の吹き荒れる砂漠の大陸であった。「すいぶん殺風景な所にきちまった」グチるランディの足もとがくずれ、そこに巨大なカニとも、クモともつかない生物があらわれる。「けっこうなお出むかえだぜ！　今！戦いの火ぶたが切って落とされた。

「ラ・ミストラル」はレッドカンパニーのシューティングゲーム用オリジナルストーリーです。

▼砂中より突如襲いくる、巨神獣・ドーレム。
暗黒神復活の余波は、生態系すら狂わせる。



秩序を失ったデザント
ランディ怒りの戦始!!

邪神復活をもくろむ大神官ゾーンブル。彼が六つの大陸に打ち建てたクリミネルの塔は、不可視の波動で周辺の自然を歪め、昆虫や八虫類を、突然変異体へ変えてしまう。そういった中の一匹がこの巨神獣・ドーレムである。　世界の破綻をまのあたりにし、ランディの心に炎がともる。

▲ランディの剣技を鎧が増幅する！その一太刀は、怒れる豪龍の威力を持ち、ドーレムの巨体をなぎはらうっ!!

イラストレーション 中沢数宣

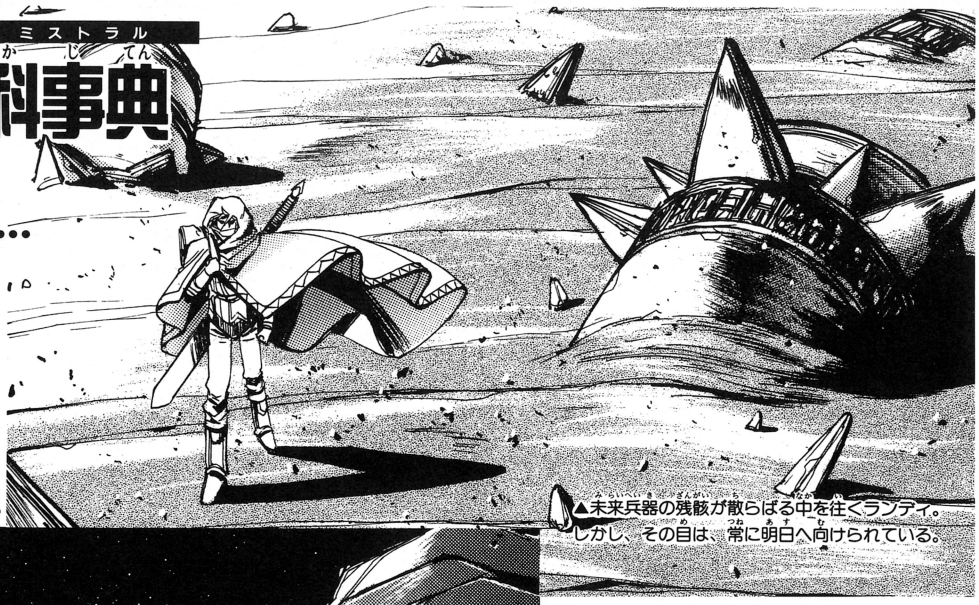
ENCYCLOPEDIA LA MISTRAL

エンサイクロペディア　ラ　ミストラル

ミストラル百科事典

開戦前、戦士ランディはなぜ孤独な旅に出たのか…

至高神ファリーナによって、暗黒神の復活を阻止することを命じられたランディ。自分だけが装着をゆるされる「光の鎧」をあたえられ、一時は有頂天であったが、ガルト帝国と戦ううち、このままでは、ミストラル王国全体、ひいては自分の肉親や恋人さえも、戦乱に巻きこむことに思いいたり、国をはなれ、一人放浪の旅に出たのだ。



▲未来兵器の残骸が散らばる中を往くランディ。しかし、その目は、常に明日へ向けられている。

勝手気ままな日常 自由の中のランディ

国を離れ、各地を転々とするランディの日常は実に気ままなものであった。己れの欲求を満たすだけの行動が全て。腹が減れば獲に出かけ、歩くことに疲れれば休む。自由を手に入れたランディは、今までと違って水を得た魚のごとく意気揚揚としていた。もはや、自由だけがランディを束縛できるのか…。

◀人知れぬ土地で、人知れぬランディの夜は過ぎてゆく。炎の彼方に見えるものは、果たして何なのか…。

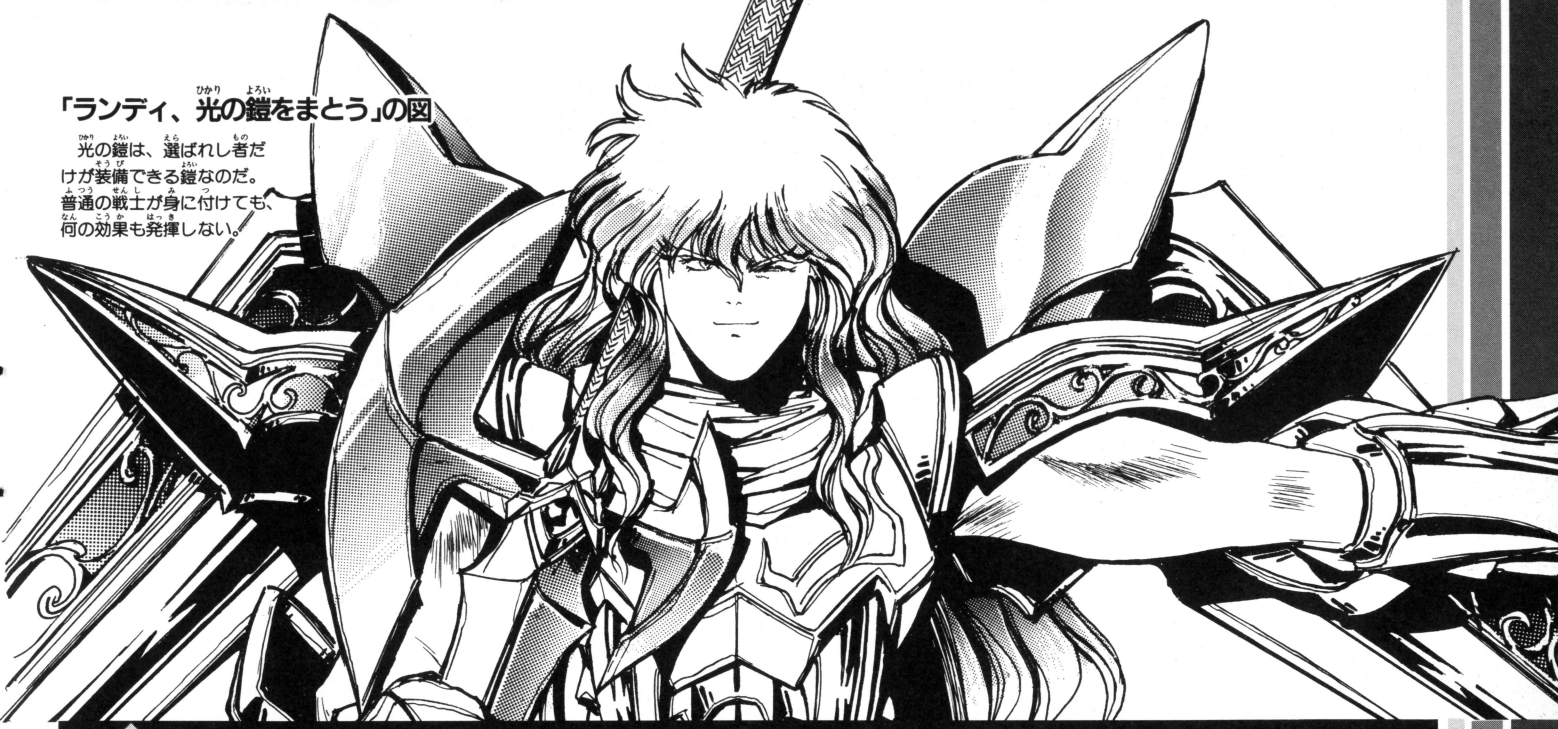
天駆ける不死鳥 守護神たちは一体どこへ

ミストラルワールドには、古くから伝わる不死鳥伝説があった。曰く「人々を平和に導く神の鳥」曰く「つかまえた者に不死を約束する天の使い」そんなことなどまったく信じたことのないランディだが、さすがに本物を目の前にして、伝説を思い出さずにはいられない。「どうせあての無い旅だ、おっかけてみるか！」そうやって導かれた先が、平和とかけ離れた、死と隣り合わせの砂漠大陸〈デザント〉だったのだ。

▶不死鳥を目撃するランディ。不死鳥はファリーナの使いであったろうか？彼を戦いへと導く。

「ランディ、光の鎧をまとう」の図

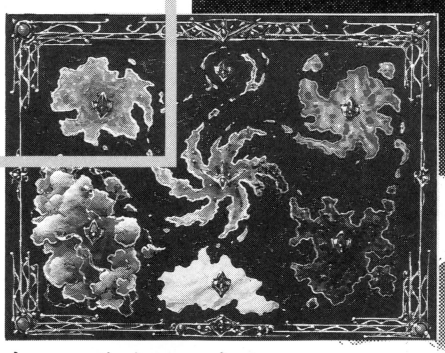
光の鎧は、選ばれし者だけが装備できる鎧なのだ。普通の戦士が身に付けても、何の効果も発揮しない。



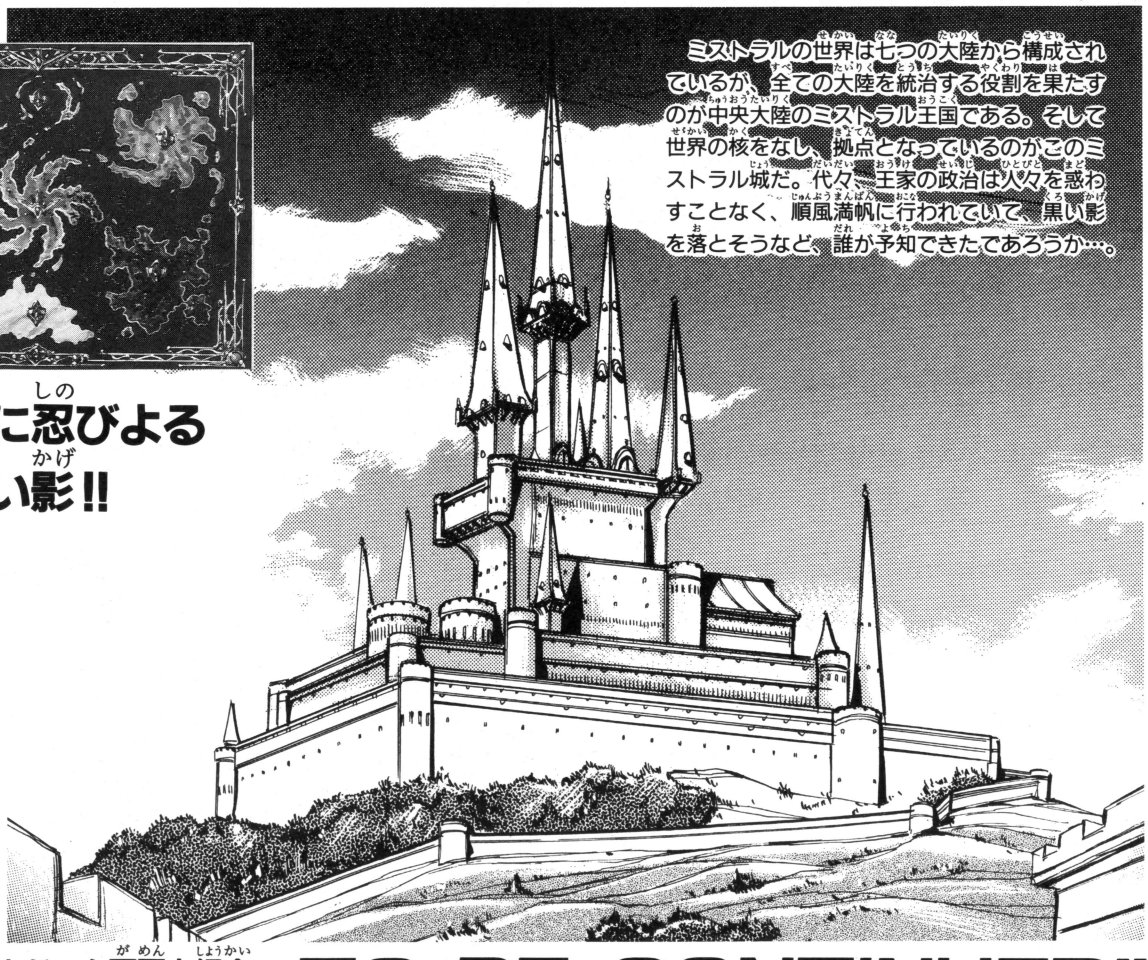
解説 光の鎧

光の鎧は、ランディが最初に手に入れた奇跡の鎧である。これらの聖なる鎧は、飛行能力を兼ね備えており、天空を自由自在に飛べる翼にもなるのだ。さらに攻撃や防御においても、その威力は絶大なものを発揮するという。ランディの攻撃は剣で行われるのだが、効果や威力は鎧によって異なる。すべての鎧に共通していえることは、どれもが攻撃方法を進化させる魔力を持っていることだ。しかし現在の時点で、どの鎧がどの程度の進化を遂げ、どんなパワーを発揮するのかは、全くの未知数である。

デザント大陸



ミストラルの世界は七つの大陸から構成されているが、全ての大陸を統治する役割を果たすのが中央大陸のミストラル王国である。そして世界の核をなし、拠点となっているのがこのミストラル城だ。代々、王家の政治は人々を惑わすことなく、順風満帆に行われていて、黒い影を落とそうなど、誰が予知できたであろうか…。



平和な世界に忍びよる恐るべき黒い影!!

不死鳥を追って、ランディが立ち寄ったデザント大陸は、人口こそ少ないものの、以前は平和な大陸であったという。それが、ガルト帝国によってクリミネルの塔が建てられると、時を同じくして、数々の巨大生物や巨神獣が徘徊する地獄となってしまった。暗黒神の復活がま近かに迫る!!

次回では、いよいよゲーム画面を紹介できそう！ますます目が離せないぞっ!!

TO BE CONTINUED!!

PC MEDIA PRESS

暑いからといって冷房をきかせすぎると、逆に風邪をひいちゃったりするから気をつけてね。アイスの食べすぎにも注意！

Event

大阪C&Cプラザで「PCエンジンサマーフェスティバル」開催！

大阪ビジネスパーク・NECショウルーム・C&Cプラザで、「PCエンジンサマーフェスティバル」が開催。開催日は8月8日と9日の2日間(どちらも10時～17時)。会場にはPCエンジンの発売前の新作ソフトもたくさん展示されるから、ぜひ遊びに行こう。入場料は無料。

ステージでは、新作ソフトを使ったゲーム大会、CDGを使ったカラオケ大会なども行われるぞ。サブステージで、ハドソンさんの「ソルジャーブレイド」大会(8日)「ボンバーマン'93」大会（9日)、ナグザットさんの「アルザディック大会」（8・9日）なども実施。イベントに関する問い合わせは、PCエンジンイベント事務局☎03-3464-2059に。

東京、大阪で「第11回CSG新作発表会」が実施されるぞ！

もう、すっかりおなじみになった「CSG新作発表会」が、6月のおもちゃショー会場内で行われたCSGに続いて開催される。日程は、東京が、9月20日＝池袋サンシャインシティ・ワールドインポートマート4F（11～17時)。大阪が、9月6日＝マイドーム大阪3F（11～17時)。以上の2か所。

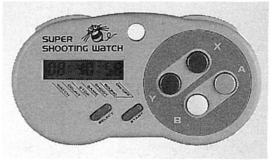
PCエンジンをはじめ、FC、SFC、メガドライブほかのテレビゲームの新作ソフトが体験できてしまう、うれしいイベント。ステージではゲーム大会などのイベントも予定されているぞ。入場料は無料。

永井豪さんのファンは「GO NAGAI'S WORLD92」に集合！

永井豪さんの漫画家生活25周年を記念し実施されるイベントで、「デビルマン」、「マジンガーZ」ほかの作品が6つのブースに分割され、その世界が体験できる。日程は、8月21日～9月2日まで、東京・池袋PARCOで開催。入場料は小学生以下無料。中学生以上400円。

Goods

スーパーシューティングウォッチを5名にプレゼントしちゃうぞ！



▲8月7日ハドソンから発売（2480円)。

あの〝シュウォッチ〟が、UFOゲーム、サウンドモードなど楽しい5つの機能を搭載して発売されるぞ。希望者は、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2－3－1　小学館月刊PCエンジン編集部「スーパーシュウォッチ」係に。締切り／8月28日。発表は発送をもってかえます。

ドラゴンクエストワールドグッズの新作がまたまた登場！

ドラクエⅤのジグソーパズル、2種類（各3000円)。マグカップ（980円)。スライム球（480円)発売中。そして、お待ちかね、ドラクエⅤ～導きの書～が8月12日に1600円（税込み）で発売決定。

ゲームを迫力あるサウンドで楽しめる、アンプ内蔵スピーカー発売！

▲2本1組22000円で発売中。

日本ビクターから、CD－ROMゲームをはじめとするテレビゲームを重低音サウンドで楽しむ「WONDERSOUND」が発売されたぞ。小型ながら、総合出力12Wのパワーアンプを内蔵していて、テレビに影響を与えない防磁型設計になっている。カラオケにもいいね。

News

人気アニメ「らんま1／2」と「YAWARA！」の豪華2本立て映画

8月1日から、アルゴプロジェクト配給でロードショー公開される。チケットは、前売り＝一般・1300円、学生・1100円。当日＝一般・1700円、学生・1400円、子供・1100円。秋には2作ともPCエンジンのゲームとしても登場するね。

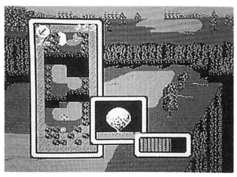
メディアリングさんのテレホンサービスに塩谷翼さんが登場！

人気声優の塩谷翼さんをパーソナリティーに迎えて、「メディアリンリンサービス」が新しくなったぞ。新作情報やイベント情報などがいち早くわかる。☎03－3589－6033にきみもTELしてみよう！

★本誌7月号別冊付録「HYPER HUDSON'92」21ページで募集した「ボンバーマン'93ゲームアイディア大募集」の採用者……新潟県　島田登喜夫／岡山県　小野暁／神奈川県　青木理史　以上3名の方には記念品をお送りいたします。その他アイディアを採用させていただいた方はソフトのスタッフロールにて発表させていただきます。

Game

「The GOLF'92」の特製テレホンカードを3名にプレゼント！



◀8月にG・O・1より発売予定のゴルフゲーム。

〒102 東京都千代田区平河町1－3－12第2秩父屋ビル3F　放送出版エージェンシー「The GOLF'92」テレカ・月刊PCエンジン係に。8月28日締切り。発表は発送をもってかえます。

Video

ビデオ「劇場版・三国志」販売記念のTシャツを5名にプレゼント！

◀NAVN-30001

8月21日にNECアベニューさんから発売のビデオ「三国志」の特製Tシャツ。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2－3－1　小学館　月刊PCエンジン編集部「三国志Tシャツ」係に。締切り／8月28日。発表は発送をもってかえます。

◀これが特製Tシャツ。

ワールドカップ'92マスタークラス認定者発表！

◀ソルプレのスペシャル版。

認定者には右のスペシャルバージョンソフトほかの賞品が送られた。

愛知県　青山誠　岐阜県　水野隆　愛知県　跡路冒吉　大阪府　中島和晃★　富山県　畠山真二郎　福島県　酒井宏明　宮城県　沼崎弘貴　岐阜県　松野清貴　福島県　我妻宏明　福岡県　嶋豊　福島県　斎藤宏幸　山梨県　大木明人　兵庫県　畑中康雄　愛媛県　川口真特　福岡県　永富雅俊　愛知県　酒部誠　秋田県　小野良二　埼玉県　谷島孝行　富山県　対馬正　北海道　三瓶康行　茨城県　横山治　福岡県　谷口英次　北海道　磯崎達也　福岡県　富永真　熊本県　平江健一　東京都　渋谷英毅　京都府　西本高志　千葉県　木下真　三重県　米岡成記　神奈川県　近藤創太　千葉県　磯田貴士★　東京都　新井敏之　埼玉県　篠田賢史　東京都　清水隆弘　東京都　川又剛生　岡山県　尾関伸也　福島県　菅野秀人　福岡県　山中紀章　北海道　三藤秀樹　神奈川県　岩津隆行　大阪府　斎藤健　福岡県　富永恵二　宮城県　佐藤進哉　香川県　高田健児★　北海道　大山大介　愛媛県　神尾聡司　秋田県　工藤洋　愛知県　前塚雅之

※名前の後に★印のある3名が月P代表！

CD

◀KICA-1109

パーフェクトセレクション・ゼクセクス

演奏はもちろんNazo²プロジェクト。3人のゲストを迎え、スラッシュメタルからバラードまで聴かせる。アレンジも最高のでき。キング／発売中／3000円。

◀KICA-10516

ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログⅠ

1987年11月5日発売のファルコム初アルバムから1992年2月21日発売のものまで37枚のアルバムからセレクトしたお買い得版。2枚組。キング／発売中／2000円。

◀KICA-10718

ファルコム・パーフェクト・サウンドカタログⅡ

左のⅠと合わせて、全278曲が収録されている。同じく2枚組。2セット合わせて買えば、ファルコムレーベル5年間の軌跡がわかる。キング／発売中／2000円。

◀KICS-1230

Heal Ring〜やすらぎの指輪〜

「イース」以外のゲームの曲も含んだ、理恵チャンの久しぶりのアルバム。ハウスサウンドからバラードまでいろいろ楽しめる。キング／8月21日発売／3000円。

MAMI'S CAFE Vol.2

麻美ちゃんのゲームが年末に出るぞ〜！

麻美にとって、とってもうれしいニュースをお知らせしちゃいますね。今年の年末になるんですけど、実は、麻美のゲームがハドソンさんから、PCエンジンのCD−ROMソフトとして発売されることが決まったんです。デビュー作の、「みつばち学園」のときと違って、今度は1人だから、麻美もちょっと緊張しちゃってます。

ゲームの内容を少しだけ紹介すると、デジタルコミックとミニゲームをプラスした内容で、私とプレイしてくれるみなさんが主人公になって、いろいろなストーリーを楽しみながら解決していくっていうものなんです。私の子供のころの写真なんかも収録される予定ですからお楽しみに。

★ハドソンさんの夏のキャラバンで、8月は、12日の福岡、23日の福島、25日の神戸、28日の名古屋、30日の東京（最終日）に、麻美が遊びに行きます。みなさんも遊びにきてくださいね。

●ハドソン・夏のキャラバン「ワールドカップ'92」日程変更のお知らせ！➡月P 8月号の付録に掲載されていた8月21日（金）＝高松・ジャスコ栗林店は、8月24日（月）に変更になりました。8月28日（金）＝名古屋・松阪屋本店。

ハドソン 第8回キャラバン／PCエンジン★ソルジャーブレイド

ワールドカップ 日本大会 92

今年で8回！夏休み恒例！

夏だ！まつりだ！ハドソンだ！

8月7日発売
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

年末発売
PC原人シリーズ PC電人

7月31日発売
高橋名人の冒険島Ⅲ

第8回ハドソン全国キャラバン
開催スケジュール

8/30(日)	東京	日本橋 三越本店	
8/25(火)	埼玉	丸広百貨店 川越店	
8/21・22・23(金)(土)(日)	福島	福島競馬場内特設会場 '92ふくしまビッグフェア	8/23☆
8/19(水)	富山	ショッピングセンター アピア	
8/18(火)	金沢	MROホール	
8/17(月)	富山	太閤山ショッピングセンター パスコ	
8/16(日)	福井	武生ショッピングセンターエスカ	
8/14(金)	山梨	岡島百貨店	
8/11(火)	静岡	静岡産業会館小展示場	
8/9(日)	仙台	KHB1Fロビースタジオ	
8/7(金)	新潟	ジャスコL	
8/6(木)	長野	ながの東急ライフ	
8/4(火)	山形	マリカ広場(鶴岡駅前)	
8/3(月)	岩手	IBCホール	
8/2(日)	秋田	長崎屋 秋田店	
7/31(金)	青森	ダックシティー裏武田	
7/28(火)	北海道	札幌 丸井今井	
7/23(木)	埼玉	伊勢丹 浦和店	
7/19(日)	東京	日本橋 三越本店	
		北キャラバン	☆

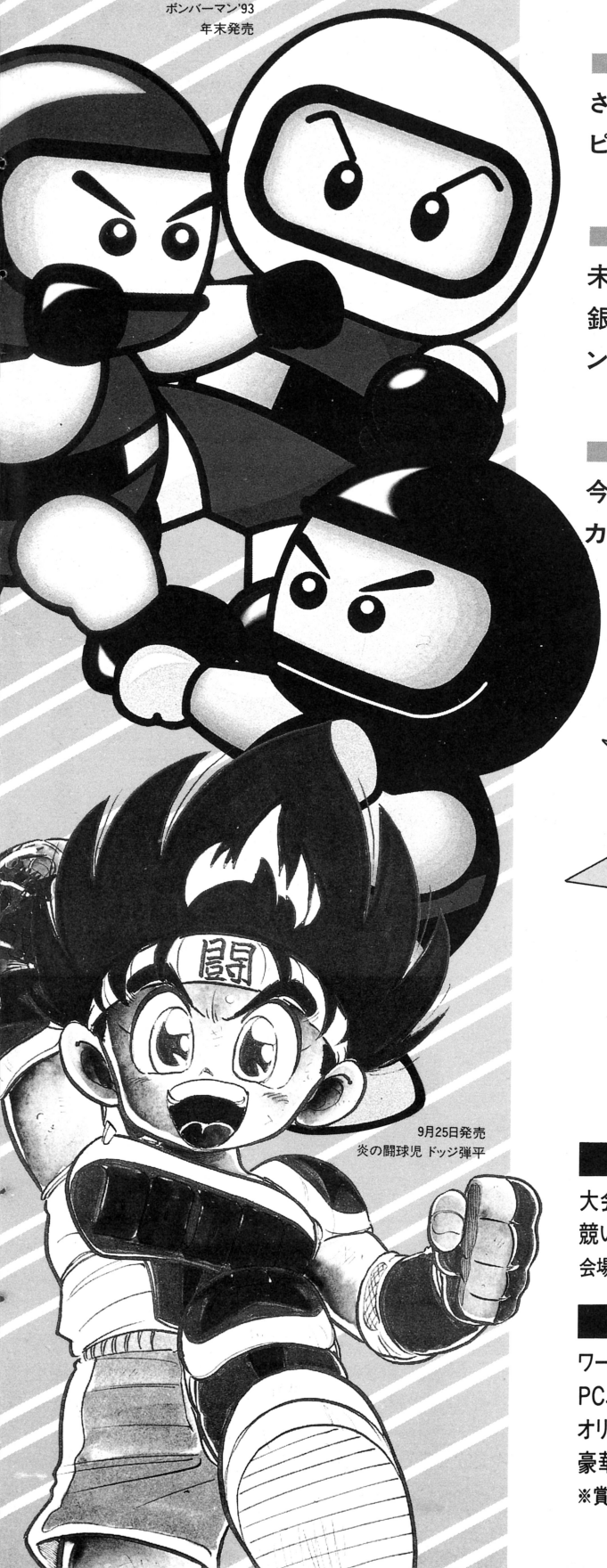
7/21(火)	大阪	阪急百貨店 梅田本店	
		南キャラバン	☆
7/22(水)	広島	ダイイチ本店	
7/25(土)	岡山	天満屋ハピータウン 岡南店	
7/27(月)	宮崎	サンリブマルショク	
7/29(水)	大分	トキハインダストリー明野センター アクロス	
7/30(木)	佐賀	プラザ656	
8/2(日)	鹿児島	アーバンポート ナカイ	
8/4(火)	熊本	鶴屋百貨店(NTビル貸しホール)	
8/6(木)	長崎	NBCメディア1	
8/8(土)	鳥取	米子天満屋 1Fしんまち広場	
8/10(月)	山口	丸久アトラス長門	
8/12(水)	福岡	博多スターレーンAホール	☆
8/14(金)	愛媛	いよてつそごう	
8/15(土)	高知	ダイエーショッパーズ高知	
8/18(火)	名古屋	吹上ホール"ゲームザウルス"会場	
8/24(月)	高松	ジャスコ栗林店	
8/25(火)	神戸	大丸 神戸店	☆
8/28(金)	名古屋	松坂屋本店	☆

☆井上麻美来場予定会場

ファミリーコンピュータ・ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の商標です。

協賛/セイコーエプソン株式会社 協力/月刊コロコロコミック 制作/㈱ハドソン
©1992 HUDSON SOFT ©RED ©SUMMER PROJECT ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

未公開ソフトさきどり体験！プレゼント超満載イベント！



5人対戦ボンバーマン'93大会

さらに過激になったボンバーマン'93をはじめ、パワースポーツ ハドソンピック、スーパーシューティングウォッチゲーム大会など盛りだくさん！

新作ソフト さきどり 体験コーナー

未発売新作ソフトがバンバン登場！人気投票プレゼントもあるぜ！
銀河お嬢様伝説ユナ(SCD) PC原人シリーズ PC電人(PC) ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ(SCD) 他

ステージアトラクション

今年も登場！井上麻美(一部会場)、マスタークラスチャレンジコーナー、カルトQクイズ大会、㊙情報&スーパーテクニック情報満載！

今年もやるぞ！
TVゲーム世界一決定戦!!
小学生以下クラス、
中学生以上クラス、そして
「マスター
クラス!!」

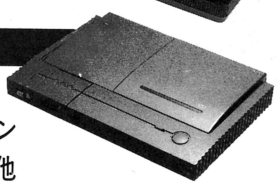
プロでも達人でも何でも来い！
真の世界一を決める
クラスだ！

大会ルール

大会公認ソフト「ソルジャーブレイド」を使用し、タイムトライアルで得点を競います。予選は2分モード、決勝は5分モードで行ないます。※2ヶ所以上の会場にまたがって入賞することはできません。ただし得点は公式記録として認定します。

賞　品

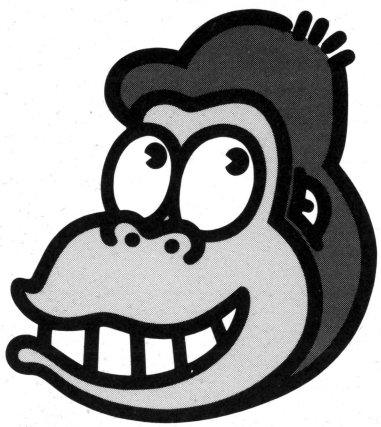
ワールドチャンピオンには来年の海外大会にゲスト招待及びPCエンジンデュオとデュオモニターを、決勝進出者にはハドソンオリジナルゲームミュージックCD(非売品)をプレゼント。その他豪華賞品多数。参加賞もあるよ。
※賞品は都合により変更することがあります。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

キャラバンの夏
到来!! 燃えろ
ゲーマー諸君!!

MONTHLY
PC ENGINE



愛読者アンケート

海でも山でも川でも
草原でも、夏は夏!!
目一杯楽しんでプレ
ゼントもいただきだ。

この本について

1 月刊PCエンジン9月号で、おもしろかったものを3つ選んでください

①光栄・アートディンク参入特報 ②激写ボーイ ③銀河お嬢様伝説ユナ ④ウィザードリィV ⑤パワースポーツ ⑥レミングス ⑦ドッジ弾平 ⑧シェイプシフター ⑨ファージアスの邪皇帝 ⑩らんま½〜打倒、元祖無差別格闘流！〜 ⑪ザ・プロ野球SUPER ⑫クイズ殿様の野望 ⑬YAWARA！ ⑭パワーリーグ5 ⑮ロードス島戦記 ⑯LOOM ⑰ダンジョンマスター〜セロンズクエスト〜 ⑱BURAIII ⑲連載小説・覇竜の神座 ⑳PCエンジンプラス ㉑突撃!! バーチャル野郎 ㉒コズミックファンタジー3 ㉓エグザイルII ㉔ニンジン倶楽部 ㉕連載ストーリー・ラ・ミストラル ㉖SNATCHER ㉗CD-ROMプラス ㉘究極の攻略（ライザンバーIII） ㉙プリンセスカフェ ㉚遊楽専業団 ㉛激烈技スペシャル ㉜赤色パラダイス2M ㉝ボンバーマン'93 ㉞超時空要塞マクロス〜永遠のラヴソング〜 ㉟天地を喰らう ㊱おたくの星座 ㊲眠れぬ夜の小さなお話 ㊳魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜 ㊴ザ・レジェンド オブ ザナドゥ ㊵ドラゴンスレイヤー英雄伝説II ㊶スタートリング・オデッセイ ㊷三国武勇伝 ㊸スーパーダライアス2 ㊹21エモン ㊺オフ・ザ・ウォール ㊻クイズの星 ㊼ゼロヨンチャンプII ㊽イメージファイトII ㊾まんが・神楽坂DX ㊿別冊付録・ドラゴンナイトII攻略ガイドブック

その他について

2 あなたがPCエンジンの本体を買った（もらった）のは、あなたが何歳の時ですか。以下の中から選んでください。

①8歳以下 ②9歳 ③10歳 ④11歳 ⑤12歳 ⑥13歳 ⑦14歳 ⑧15歳 ⑨16歳 ⑩17歳 ⑪18歳以上 ⑫その他

3 CDロムロムまたはDUOを持っている人に質問します。あなたがロムロムまたはDUOを買った（もらった）のは、あなたが何歳の時ですか。

①8歳以下 ②9歳 ③10歳 ④11歳 ⑤12歳 ⑥13歳 ⑦14歳 ⑧15歳 ⑨16歳 ⑩17歳 ⑪18歳以上 ⑫その他

4 オリジナルビデオ、または映画やテレビ番組などで、ゲーム化してほしい作品があれば、具体的に1つ答えてください。

5 あなたは、レンタルビデオを月にどのくらい見ますか。

①月10本以上 ②月5〜9本 ③月3〜4本 ④月2本以下 ⑤ほとんど見ない ⑥まったく見ない

6 以下の中に、あなたが見たことのあるアニメ映画（ビデオ）はありますか。見たことのある作品の記号すべてに○を付けてください。

①ロードス島戦記 ②アルスラーン戦記 ③サイレントメビウス ④機動戦士ガンダム0083 ⑤超時空要塞マクロスII ⑥機動警察パトレイバー ⑦うしおととら ⑧ふしぎの海のナディア ⑨風の谷のナウシカ ⑩天空の城ラピュタ ⑪となりのトトロ ⑫魔女の宅急便 ⑬紅の豚 ⑭三国志 ⑮ジャイアントロボ ⑯3×3EYES ⑰伝説巨神イデオン

7 あなたが持っている家庭用ゲーム機は以下の中にありますか。持っているゲーム機の記号すべてに○を付けてください。

①ファミコン ②スーパーファミコン ③ゲームボーイ ④メガドライブ ⑤メガCD ⑥ワンダーメガ ⑦ゲームギア ⑧アタリ・リンクス ⑨NEO-GEO ⑩バーコードバトラー ⑪その他

8 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

9 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを1つ答えてください。

10 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

11 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④勝スーパーファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫勝PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で135名に、107ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは8月28日消印有効。当選者の発表は、9月30日発売予定の「月刊PCエンジン」11月号です。

▪どんどん応募してね!▪

BIG PRESENT ビッグプレゼント

合計135名に当たる!!

ハドソン提供

PCエンジンソフト

① パワーリーグ5 5名

磨きをかけたリアルさで、こわいもの知らずになりました。あなたが主役！　のプロ野球です。

ビクター音産提供

CD-ROMソフト(2M)

② ダンジョンマスター～セロンズクエスト～ 5名

3DRPGの決定版。7本のシナリオは半ぱじゃないぞ！　英知を極めてマスターを目指せ!!

ナグザット提供

CD-ROMソフト

③ スターモビール 5名

新感覚のバランスパズル。星の重さがポイントです。集中力を総動員して、お星様を操っちゃおう。

サン電子提供

CD-ROMソフト(2M)

④ クイズの星 3名

ヒジュアルいっぱい、夢いっぱい。5つのモードはハズレなし！　おもしろさ、盛りだくさん!!

⑤ オリジナルペンセット 10名

工画堂スタジオ提供

スーパーシュヴァルツシルト テレカ

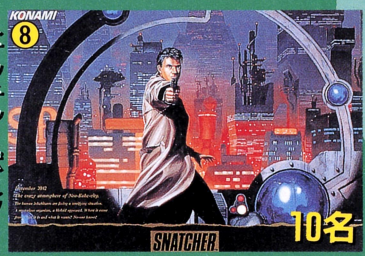
各3名

タカラ提供

⑨ 人生ゲーム 平成版IV 3名

コナミ提供

⑧ スナッチャーポスター 10名



⑮ 覇竜の神座 サイン色紙 5名

⑯ パナソニック 薄型ラジオ 3名

RIOT提供

オリジナル サンバイザー

⑩ ⑪ ⑫ 各4名

⑬ RIOT同人誌 15名

⑭ ハンディコピーマシン写楽 1名

⑳ 色のかわるTシャツ 5名

レイ・フォース提供

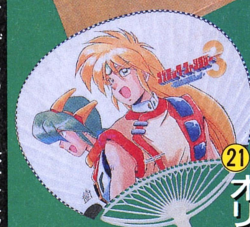
⑰ オリジナル カンペンケース&ステッカー 20名

田宮模型提供

タミヤRCカー グランプリ テレカ 10名

レーザーソフト・日本テレネット提供

問 054-286-5105



㉑ オリジナルうちわ 3名

株ビートランド提供

問 03-3004-7799

㉒ ウルトラマン シャワーヘッド 5名

⑱ アメリカおもちゃ 4点セット 1名

LDソフト 各1名

㉓ 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

㉔ スターブレード

㉕ ストリートファイターII 場外乱闘編

104ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおー!!応募のきまりをよく読んでね！

㉖ 羽田恵理香ちゃん サイン入り救急セット 5名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

20
ハドソンの成人式。
Human Hudson
PC Engine
H
Dragons
中日
Yakult
SEIBU
Lions
Buffaloes
ORIX
BlueWave
リアリティが冴えわたる。興奮が
リアル差

読売 G

W YOKOHAMA TAIYO

HANSHIN Tigers

Fighters

FUKUOKA Daiei Hawks

Marines CHIBA LOTTE

駆け抜ける。迫力満点で堂々登場。

で勝負!

ついに全選手 全チーム 実名で登場。

プロ野球を、めーいっぱい遊んじゃえ!

今年の「パワーリーグ5」はとにかくスゴイ!

なんと、すべての**選手&チームが実名で登場**するのダ。さらに、**全11球場でデーゲーム&ナイター**が楽しめるのも野球ゲーム初の快挙。また、昨年の**公式データをインプット**し、画面のキャラもますますリアル。**選手のクセやフォームをフォロー**しているから、野球ファンにはたまらない。ファンにとってもうひとつうれしいのが、**エディットが自由自在**なこと。好みの選手を作ったり、夢のオールスターも思いのまま。選手枠も**1チーム24人登録**に拡大。選手層がグッと厚くなって戦略的な楽しみも加わった。たまには豪快壮快なおなじみ**ホームラン競争**で、ちょっとひと息つくのもいいだろう。どこを切ってもオモシロイ「パワーリーグ5」は、まさにプロ野球界の金太郎アメだっ!

名前	背番号	打	打率	本	ピッチャー
おおいし	4	R	.268	6	セカンド
あらい	9	L	.309	3	センター
ブライアント	16	L	.238	22	レフト
リード	35	L	.275	10	D.H.
いしい	3	R	.290	21	ファースト
すずき	2	R	.269	18	ライト
かねむら	6	R	.270	16	サード
ふるくぼ	57	R	.226	3	キャッチャー
よしだ	0	R	.255	4	ショート
むらかみ	5	R	.262	13	
なかね	27	R	.291	6	
かとう	29	L	.207	0	
あだち	25	S	.264	1	
なかたに	60	L	.341	1	
みつやま	44	R	.207	3	
ふじたて	39	R	.231	0	

名前	背番号	投	防御率	C	S	F
のも	11	RT	3.05	3	3	7
おの	26	LO	2.86	3	6	2
ささき	17	RU	3.21	4	3	5
たかむら	24	RO	3.63	3	4	1
たかやなぎ	20	RO	3.76	3	4	0
いりき	41	RO	2.44	4	1	2
あわの	14	LO	4.93	5	0	4
あかほり	19	RO	3.54	3	5	2

※写真はデータの一例です。

PCエンジン用ソフト

社団法人日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム

パワーリーグ5

POWER LEAGUE

©1992 HUDSON SOFT

バッテリーバックアップ対応

■8月7日(金)発売・価格¥6,800(税別)

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ 特別号

待ちに待った夏休み、みんなは毎日どう過ごしているかな？　さて今回はナグザットからも〝待ちど〜しい〟新作情報を紹介するぞ！超話題作を始め新作ゲームが3本。そうそうまだ全国でゲーム大会もやってるぞ。おかげでナグザットは夏休みなし(笑)の忙しさだ！

迷宮の先に美少女が見える！

ウィザードリィ
ハート オブ ザ メイルストローム

PCエンジンスーパーCDロム
秋頃発売予定
価格未定

究極の3DRPG登場!!
本物の興奮を今キミに…!!

世界を代表する本格派3DRPG、ウィザードリィ。数多くの熱狂的ファンを持つことでも有名なこの作品が、ついにPCエンジンで遊べるぞ!!

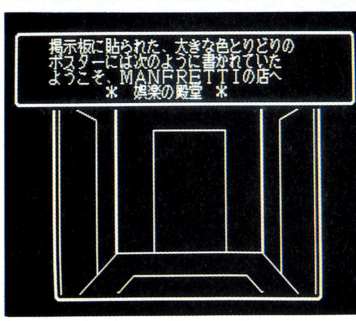
今回登場するのはシナリオV。パソコンで傑作の呼び声が高かったシナリオだ。

また、このシナリオVから従来のシステムを一部変更。魔法の追加や戦闘での射程ルール、さらに奥が深くなった謎解きなど、一層プレイヤーを引き付ける作品になっている。

PCエンジン版の移植にあたっては、これらの要素を完全に再現するのはもちろんのこと、何といってもウィザードリィの持つ雰囲気を壊すことがないように細心の注意を払って開発。また、スーパーCDロムならではの特性を生かした素晴らしい音楽や少ないアクセス、実際にしゃべるNPC（ノンプレイヤーキャラクター）など、より完成度を高めているぞ!!

剣と魔法、そして迷宮の世界、ウィザードリィ。キミも体験してみないか？

◀ウィザードリィの魅力の一つ、財宝。どんなアイテムがあるのかな？



◀好みに応じて、ワイヤーフレームの画面でもプレイできるぞ。

◀有名なボルタック商店。今回もあくどい（？）商売をするぞ。

◀5人目のシーフも攻撃できる！　これが武器の射程ルールだ！

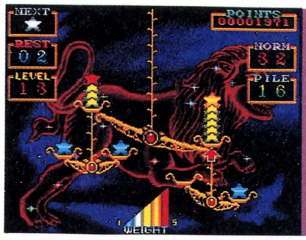
■ 株式会社 ナグザット　〒112 東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル　テレホンサービス　03-5395-2088
ゲームについての問い合せはこちら！　フリーダイヤル0120-079310（午前10時〜12時 午後1時〜5時）

naxat soft

スターモビール

PCエンジン CDロム | 9月発売予定 | 7200円

重さの違う5つの星を天秤に積上げていく、新感覚のパズルアクションゲーム。バックの美しい星座も、雰囲気を盛り上げるぞ!!



◀おっとと。バランスよく積上げていかないと、あっというまに天秤が傾いてしまうぞ。

新感覚パズルアクション!

▲同じ色の星で挟むと、間の星を消せる。便利なのだ。

フォーセットアムール(仮)

PCエンジン スーパーCDロム | 11月発売予定 | 価格未定

美しい少女、コルク・ランスを主人公にした魅惑のアクションゲーム。さらわれた姉を助けるため、黒魔術集団に闘いを挑むのだ!!

◀魔界から魔物を召喚する謎の男、ゴート・ボーン。コルクは姉を、そして世界を救えるのだろうか…!?

Summer Carnival '92も全国で開催中!

ファミコン 烈火ゲーム大会

大会の詳しい時間や開催方法などは、各お店に問い合せてください。

〈北海道〉
ニッタ永山店 8/10
木馬館富川店 8/3
ジョイポートデュオ店 8/2
㈱札幌そごう 8/2
ジョイポート一番街店 8/2
ジョイポート本店 8/9
バラエティショップかじや 8/3
帯広BANBAN白樺通店 8/1
木馬館苫小牧店 8/16
㈱靴のマルトミ苫小牧BANBAN北光店 8/15
おもちゃの店ポピー 8/10
〈宮城県〉
ファミコンプラザ童夢 8/15
〈秋田県〉
有おもちゃのこいかわ 8/2
おもちゃのキング 8/3
〈岩手県〉
おもちゃのサルビア 8/1
のだトーイセンター 8/7
〈山形県〉
有佐藤幸寿商店 8/1
プラセン 8/16
〈新潟県〉
イトーヨーカドー丸大長岡駅前店 8/
〈福島県〉
㈱坂本屋商店任天堂エンターテインメント 8/
〈群馬県〉
野中商事ベンチャー 8/2
〈栃木県〉
やまねや宇都宮店 8/
〈茨城県〉
TOY'Sヤノ 8/8
ジョイショップタグチ 8/18
みつみ那珂店 8/15
〈千葉県〉
いちびっと 8/2
おもちゃのトオヤマ 8/8
おもちゃのあずまや 8/24
有貸車 8/1
㈱さくらやトイス市原店 8/
㈱ペリカンハ千代店 8/
有ポニーランド茂原店 8/1
〈埼玉県〉
おもちゃ模型アサヒヤ 8/2
〈東京都〉
マルゼンムセン 8/2
㈱高砂屋 8/3
東京トーイはっぴーべる 8/2
㈱西友成増店 8/2
〈神奈川県〉
㈱トイズセンター綱島店 8/25
㈱ニチイ本牧サティ玩具売場 8/9
どろんこかば開成店 8/10
ブックスオオトリ大和店 8/9
ホビーショップどろんこかば 8/10
〈静岡県〉
TOYSHOPモリモリCLUB 8/19
ファミコンショップロッキー 8/10
ばる浅間通店 8/9
ばる曲金店 8/10
ベビーランドナカノ 8/5
Sプラザ有スズエ 8/9
〈長野県〉
コスモ21おもちゃコーナー 8/8
いずみや玩具店 8/
ふぁみこん通り伊那店 8/10
ふぁみこん通り塩尻店 8/10
ふぁみこん通り二子店 8/10
ふぁみこん通り豊科店 8/10
NORIJI2 8/2
〈山梨県〉
仔熊甲府店 8/
TOYSくりちゃん湯村店 8/8
おもちゃのイチノセ 8/5
〈富山県〉
げんきらんど 8/23
〈石川県〉
村佐商事㈱キッズワールド河北SC店 8/9
村佐商事㈱キッズワールド津幡店 8/9
げーむくん 8/2
〈岐阜県〉
おもちゃ人形のひだや 8/1
おもちゃのエリザ 8/10
おもちゃのエリザ高山店 8/8
キッズクラブチャオ領下店 8/7
〈愛知県〉
ALIS 8/8
よねや井ヶ谷店 8/1
よねやタイムゾーン店 8/2
よねや安城店 8/3
東海イエス津島店 8/9
トイズハウス・ミッキー島田店 8/2
おもちゃのパピー 8/1
なかがわ寄住店 8/30
マガジンガレージ 8/1
ミュージックプラス岩倉店 8/2
遊・MORE 8/1
プチダックス 8/1
ファミコンランド守山店 8/6
まつもと玩具店 8/8
おもちゃのポッポ 8/1
〈京都府〉
上新電機㈱J&P京都寺町店 8/1
ブルート宇治伊勢田店 8/1
ファミコンランド梅津店 8/24
〈奈良県〉
プリンス 8/2
ファミコンショップマリオ 8/4
〈滋賀県〉
ファミコンランド瀬田店 8/26
〈和歌山県〉
キャッツアイ田辺店 8/20
バンバン六十谷店 8/18
〈三重県〉
キンダーショップピノッキオ 8/4
ファミコンランド・チャンプ 8/2
ファミコンチャンプ 8/2
ファミコンスーパーランド四日市 8/9
㈱ダイコクヤ国道店 8/7
〈大阪府〉
ファミコンハウスポパイ 8/1
ファミコンショップ137ブルート五月山店 8/8
㈱ニシダヤ南茨木店 8/1
ピノキオ 8/1
トイプラザ 8/2
はうまっち 8/4
ブルート枚方中宮店 8/2
ファミコンランド星ヶ丘店 8/6
ファミコンランド寝屋川店 8/5
㈱ナガヨシ堂本店 8/7
〈兵庫県〉
ポエム2 8/5
トップボーイ西明石店 8/6
㈱ニシダヤ西神戸店 8/23
〈岡山県〉
こどもや本店 8/
ブルート西大寺店 8/3
ネッシー番町店 8/5
〈広島県〉
おもちゃの城きり屋 8/9
〈山口県〉
㈱丸久アトラス萩店 8/16
〈香川県〉
ユイ高松店 8/8
〈徳島県〉
おもちゃマン沖浜店 8/1
〈愛媛県〉
フジヤ本店 8/1
〈高知県〉
おもちゃのままらんど 8/3
〈福岡県〉
おもちゃスタジアムエンゼル前原店 8/1
〈長崎県〉
ウエスト諫早店 8/9
〈熊本県〉
ファミコンショップミミキャット 8/9
〈大分県〉
BANBAN光吉店 8/2
BANBAN米良バイパス店 8/2
〈沖縄県〉
ミルキーランド 8/1
おもちゃの広場ネッシー 8/2
㈱リウボウインダーストリー 8/1
サンエーマチナトSC 8/6
サンエーハンビータウン 8/7
ファミコンショップワンダーランド 8/9

PCエンジン アルザディックゲーム大会

この大会は下記のようなイベント会場で行われるぞ。会場近くの人はぜひ遊びに来てね。ステキな賞品を用意して待っているよ!

ゲームザウルス'92

8月1日(土)、2日(日) 広島・広島産業会館
8月7日(金)、8日(土) 宮城・仙台サンプラザ
8月11日(火)、12日(水) 静岡・静岡産業館
8月14日(金)、15日(土) 福岡・九電記念体育館
8月18日(火)、19日(水) 愛知・名古屋吹上ホール(中小企業振興会館)

PCエンジンフェスティバル

8月8日(土)、9日(日) 大阪C&Cプラザ

DRAMATIC R.P.G
"BURAI"
物語のすべては、ここから始まる。・・・・

12月を待て。

日本中を熱狂させた“ブライ”噂の第二弾、遂に今冬公開!!

闇の一族の呪縛を解き、キプロスに平和をもたらした八玉の勇士たち。しかし、神の座に空きがある限り再びブライは開く――ブライ消滅とともに野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーの手段を選ばぬ謀略が、今また惑星キプロスを、そして八玉の勇士たちを戦乱の渦に巻き込もうとしている――想像を絶するスケール、さらに息をもつかせぬスリリングな展開!ドラマチックRPGの新機軸を打ち出した“ブライ”待望の第2弾クランクアップ間近!12月を待て!!

SUPER CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

© 1992 パンドラボックス
© 1992 荒木プロダクション/荒木伸吾・姫野美智
© 1992 リバーヒルソフト

(グラフィックデザイナー急募!
お問い合わせは総務部中山まで。)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

PC Engine

夏の火照(ほて)った身体に

邪悪！

あの「イース」シリーズを世に送りだした
日本ファルコムのアクションRPGの傑作、
好評発売中！
10本のシナリオとプレイヤーに許される
職業選択などの大幅な自由度、
人生を感じさせる登場人物などいままでの
アクションRPGの常識を破った話題作。

城での王との謁見

シナリオ「天の神々たち」

シナリオ「呪われたクイーンメリー号」

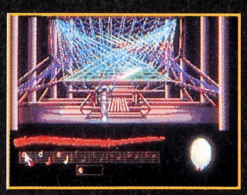
シナリオ「暗黒の魔道士」

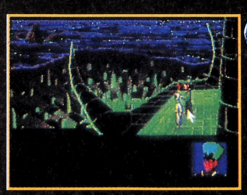
ソーサリアン
SORCERIAN

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

劇的！

ルーカス・フィルム独自のシステムの採用による
感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム、
発売迫る。
まるで映画を見るような奥の深い演出に、
ファンタジーの王道といえる魔法と冒険の、
そして謎に満ちた世界が展開されます。
壮大なスケールと音楽でおくる衝撃作。





ルーム
LOOM™

TM & © 1990, 1992 LucasArts Entertainment Company. Licensed in conjunction with JPI. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

Victor

知的興奮をお約束!

9月18日
発売!
希望小売価格
¥8,200(税別)

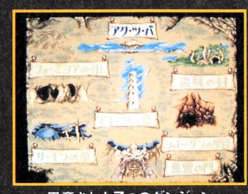
ダンジョン・マスター/セロンズ・クエスト

Theron's Quest

Dungeon Master

FTL

世界のRPGファンを興奮の渦に巻き込んだ
あの「ダンジョン・マスター」が
PCエンジン・オリジナル・シナリオで
いよいよ登場。
それぞれ独立した7つのダンジョンを冒険します。
驚異的なリアルタイム性はPCエンジン
ならではの高速処理でさらにパワーアップ。



用意された7つのダンジョン

敵との対決もリアルタイム

戦い方も千差万別

絶えず持ち物や水、食料に注意

没頭!

© 1992 SOFTWARE HEAVEN INC./FTL GAMES. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

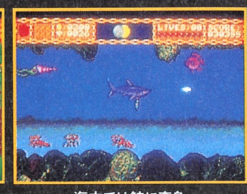
9月29日
発売予定
希望小売価格
¥7,400(税別)

シェイプシフター〜魔界英雄伝〜

Shapeshifter

神々との死闘を、5段階の変身能力をフルに使って
決行するアドベンチャー型アクションゲームが
満を持して待機中。
森林、山、ジャングル、海底、月面といった
変化に富んだ、そして謎に満ちた舞台を、
高度なテクニックをプレイヤーに要求する
興奮のアクション・ゲーム。

戦いのスタートは戦士



海中では鮫に変身

月面では岩石巨人になって敵を倒せ

ドラゴンにも変身

変身!

Published under licensed from ICOM Simulations, Inc. Licensed in conjunction with JPI. © 1992 ICOM Simulations, Inc. All rights reserved. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

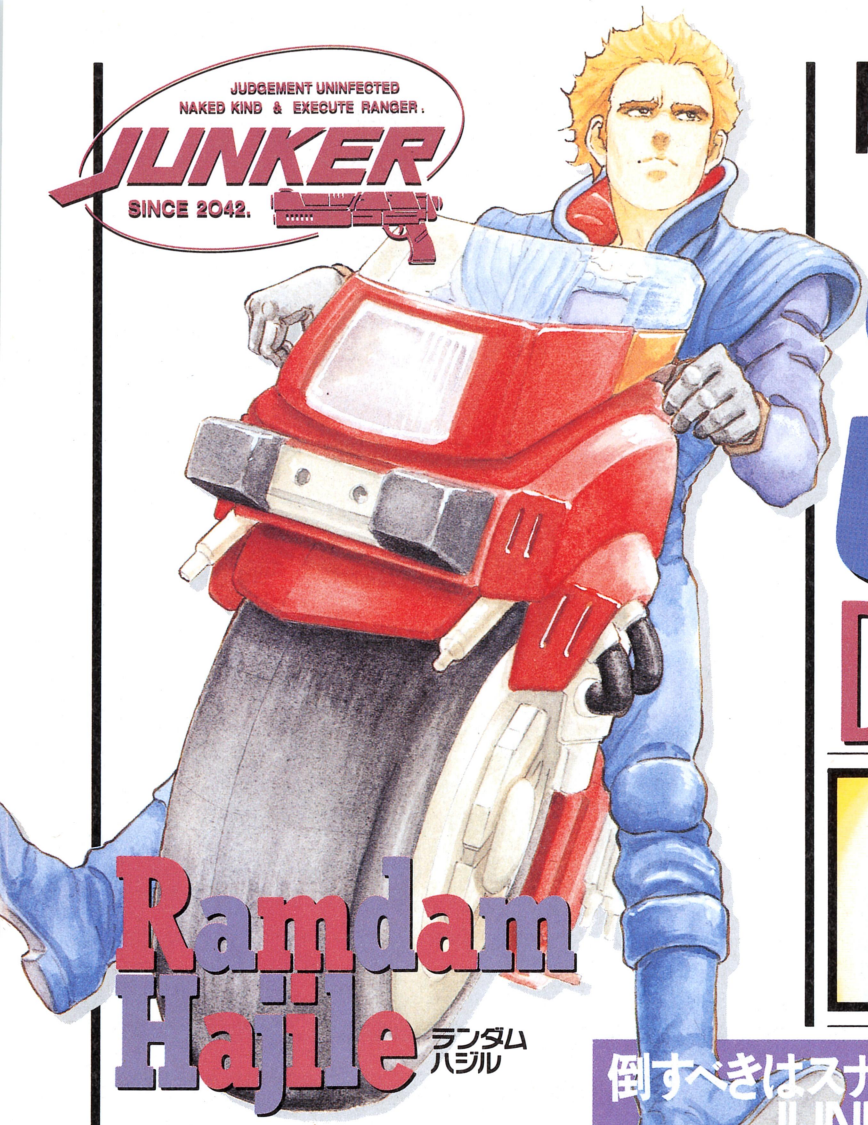
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.
JUNKER
SINCE 2042.

眠らない街、眠らな

SNAT

DISPEL THE SLEEPING DA



Ramdam Hajile
ランダム ハジル

■スナッチャー■コナミ

発売まで待てない超大作「スナッチャー」。そんなユーザーに朗報なのが来月8月7日に発売される「スナッチャーパイロットディスク」。体験版＋αのお楽しみ付きで、

自分のことを俺と呼ぶようになったのはいつの頃からだったろうか。この街にくると、ふとそんな事を考えてしまう。目をやると、平和という仮面に安心している市民達。だが、ここにその本当の安らぎはない。光と闇があるように、この街にも暗黒の闇がある。普段は決して目に見えない、漆黒の闇だ。俺はその闇に身を委ねる。ふん、だが流れに身を任せる訳じゃないぜ。その流れに逆らってやるってことだ。

人は何故、俺が賞金稼ぎになったかと聞く。何故、暗黒と闘うのかと問う。誰の為でもないさ。自分の為ですらないのかも知れない。俺の前に現れる奴等がそうさせるのかもしれない。スナッチャー。平和の仮面、市民の仮面をかぶった暗黒の機械。奴等の化けの皮をはいでやるのが今の俺の闘いだ。こいつらときたら人のように血を流し、人のようにずるがしこい。どこでそんな事を覚えてくるのかわからんが、楽しいゲームになりそうだぜ。

ともすれば、その闇に流されてしまいそうになるこの街で、俺は一人で闘う。もしかしたらその中に俺の求めているものがあるかもしれない。

倒すべきはスナッチャー、人類の悪夢を追い払え!
JUNKER秘蔵のブラスターが火を吹く!

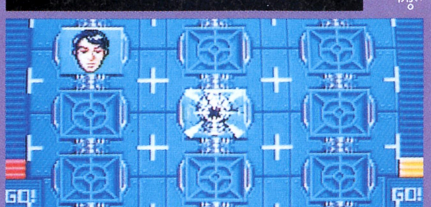
NAIL OF DESPAIR

ADV「スナッチャー」。その展開はスリリングでスピーディ。それを演出してくれる1つが、射撃シーンだ。常にブラスターを装備するギリアンに敵は容赦無く襲ってくる。撃たなければやられる。君は果してためらいなく引き金を引くことができるか?

ジャンカーの最前線に立つ男達の必須武器ブラスター。その破壊力で敵スナッチャーを撃ち砕け!

ブラスターを始めジャンカーの武器は、おやじさんことハリー・ベンソンによって製作されている。その愛称の通り慕われてる彼の作るものには魂が込められているかのようだ。

◀常に緊迫したスリリングな展開。君の鼓動まで聞こえてきそうだ。



▲計9方向に照準が動く。遅い判断では勝てない。

捜査中に突然鳴る、相棒メタルギアの警報。敵の接近警報だ。セレクトボタンを押すことにより、画面に照準が現れる。敵に合わせてトリガーを引け。いつ襲ってくるかわからない敵に油断は禁物。緊張感を持続しろ。

い敵、眠らない魂—。

CHER™

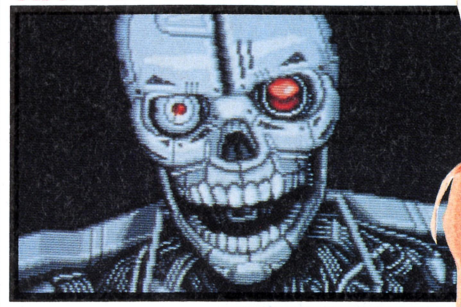
RKNESS IN YOUR HEART.

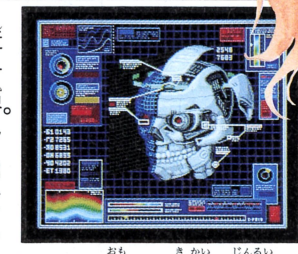
■10月発売予定■価格未定■スーパーCD-ROM専用ソフト

CDユーザーなら絶対買いだぜ！しかも値段は1500円。中でも本編予告編は必見の出来だ。まるで映画のようなかっこよさで絶対ファンになっちゃうはず。早坂さんの出演しているコーナーもあるから早坂ファンもご安心。

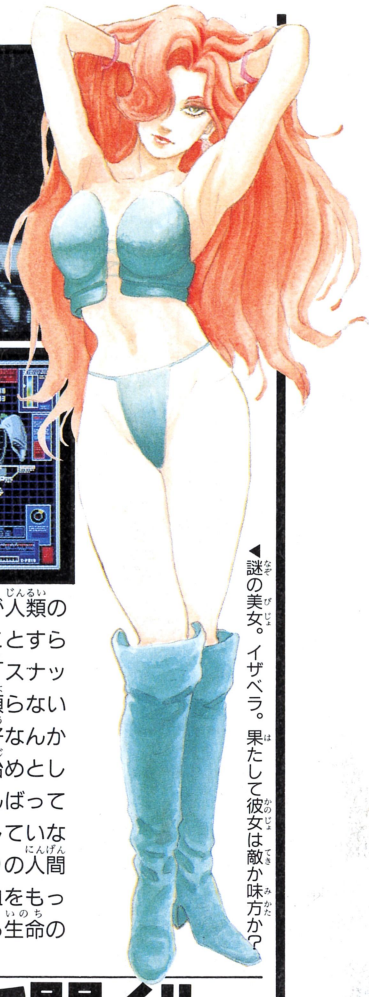
さて、本編スナッチャーだ。ADVだからといって敬遠する人ちょっと待った！あくまでもストーリーをメインに、システムを快適にすることに徹底した作りは秀逸そのもの。いつ敵スナッチャーが襲ってくるかわからない緊張感と雰囲気に必ず魅了されるはず。まずは月Pで登場キャラを覚えてちょうだい。

NAIL OF DESPAIR





スナッチャー。近未来を舞台にしたサイバーパンクの世界。映画「ブレードランナー」や「AKIRA」「サイレントメビウス」なんかを知っている人ならイメージがわくと思う。機械が人類の生活に必要不可欠となり、その機械があることすらも忘れてしまう便利な世界。だけど、この「スナッチャー」に登場する人物は、そんな機械に頼らない生身の主人公達だ。ランダム・ハジルの恰好なんかはわりとサイバーだけど（笑）ギリアンを始めとしてみんな限りある生命のために一生懸命がんばっている。（そういえば、今回はギリアンが登場していない……）彼等の敵スナッチャーは機械。偽りの人間の仮面は絶対に人には近づけない。温かい血をもった生身の人間には絶対になれない。限りある生命の尊さを奴等に思い知らせてやれ！



◀謎の美女。イザベラ。果たして彼女は敵か味方か？

K-kids御用達!コナミの話題はここで聞く!!

みなさん、お元気でしたか。コナミの早坂でございます。この間、ボーナスがでました。7月は、毎月のお給料とボーナスがあるから、一瞬だけお金持ちになった気分です。あーあーこのお金も、ドバッとなくなっちゃうのよね。シクシク。早く冬のボーナスこないかな…

さて今月のお便りは、和歌山県にお住まいの中前（通称ナッキー）君の質問です。「パイロットディスクの『早坂のCDルーム』って何ですか?」ハイお答えします。これは、秘密だ。だって秘密なんだもん。買ってからのお楽しみです。この他にもこのディスクにはゲーム以外に豪華3大特典がついてますよ。

お手紙・質問・イラストetc待ってます!!

▲いつも元気な早坂さん。来月もおっ楽しみに！

今月も月P読者諸君からたくさんの質問のお葉書いただきました。どうもありがとう。全部このコーナーで紹介できないのが残念ですが、一番多い質問を選んで順番にお答えしていきますので、見逃さないでね。

知らない人はいないと思うけれど「スナッチャーパイロットディスク」版が発売されます。うれしはずかし限定発売なので貴重な逸品です。

早坂もこの日の朝はお店に直行してから出勤します。社員の私も手に入れるのが大変な競争率なのだ。みんな申し訳ない。1枚は早坂が買います。だってお嫁さんに行くとき、これ持っていくんだもん。(いつのことやら……ガックリ)

本当にみなさん、たくさんのイラストどうもありがとう。これからもジャンジャン送ってください。待ってます。K-KISSクラブのハガキが届く広報宣伝室へ今日も元気に早坂馬は出走するのであった。

◀（鹿児島県／七瀬まぁみ）イザベラねーさん。色っぽい。

▲（大阪府／宇菜月浩彦）オールスター勢ぞろいですね。

スナッチャー体験ソフト「SNATCHER PILOT DISK」8月7日発売! 価格1500円(税別)

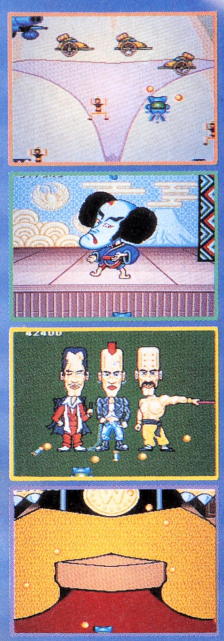
©1992 KONAMI All rights reserved. 文／早坂妙子(K-kiss club)

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM

TEICHIKU

爆飛シューティングゲーム

ゴッドパニック
至上最強軍団



4次元の壺から現われた異形生物と果敢に闘う我らが「マウスボーイ」。平和な地球を守るため大奮闘!! 出現する多くのキャラクターたちのコミカルな動きやストーリー、切れのいいアクティブな効果音、軽快なリズムの音楽など、シューティングゲームを何十倍にも面白くしてくれるスーパーCD-ROMの真髄。

PCエンジンスーパーCD-ROM²専用ディスク

10月発売予定

予価6,800円(税別)

©TEICHIKU 1992

この一服が、たまらない。

★ゲームは20歳をすぎても、すぎなくても。

テイチク株式会社
〒105 東京都港区虎ノ門1-21-17 虎ノ門NNビル
映像事業部 TEL.03-3506-8712

「健康のため、ゴッドパニックのやりすぎには注意しましょう。」

(That's CD Entertainment)

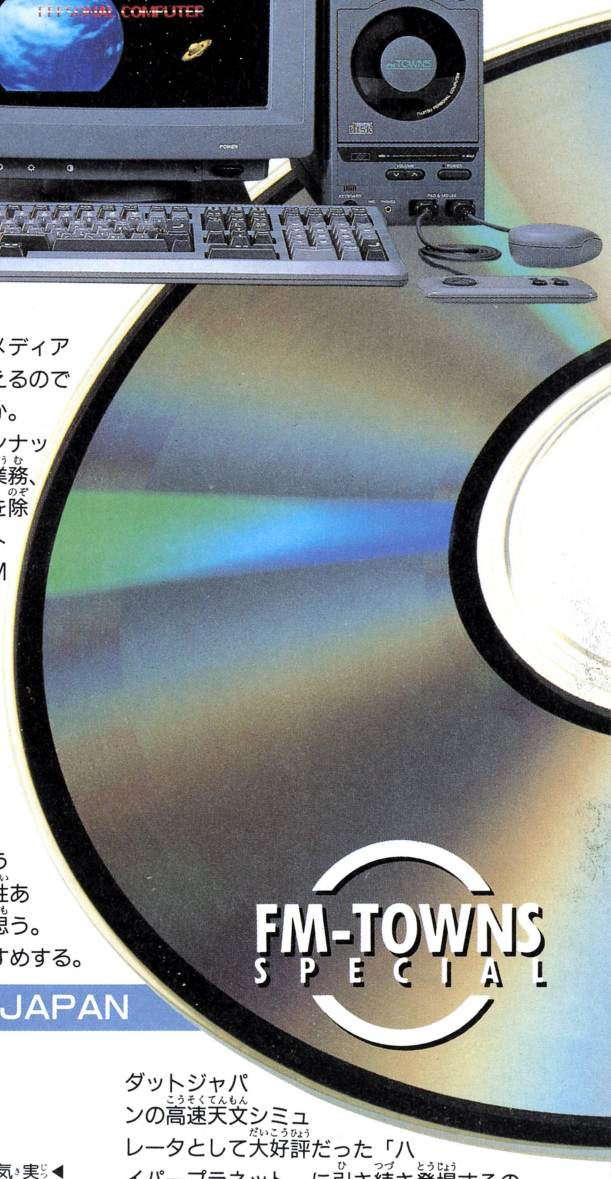
CD-ROM PLUS

第4回〈TOWNSが作るマルチメディア〉

FM-TOWNSと言えば国内最初のCD-ROMパソコン。最強のスペックでゲームを始め様々なCDソフトをリリースしている。今回はゲームとは一風変わったソフトを中心に紹介していこう。

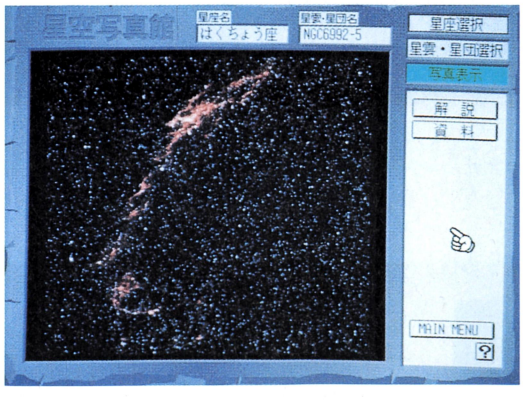
1番近いマルチメディア FM-TOWNS探求!!

FM-TOWNSは1989年に国内初のCD-ROM標準搭載パソコンとして登場。以来、マルチメディアのトップを走るマシンとして活躍が注目されている。現在はモニター一体型のコンパクトモデルも登場し、ユーザーの数も鰻登りに増えている。また、32ビット、CD-ROM、内蔵メモリ2Mというスペックにも拘わらず最安価モデルは30万を切る低コスト。ここらへんからも、我々に近いマルチメディアパソコンと言えるのではないだろうか。ソフトのラインナップも充実し、業務、ビジネス関係を除く大半のソフトがCD-ROMで供給されている。そのためCDの特性を使ったソフトが多く、従来のパソコンゲームにはなかった新しさや楽しさを味わうこともできるようになった。いわゆるエンターテイメントに徹底したマシンなのだ。今回はゲームというのではなく、そんなエンターテイメント性あふれる楽しいソフトを紹介していこうと思う。ユーザーならプレイしてみることをおすすめする。



「HYPER PLANET 四季 vol.1」 DATT JAPAN

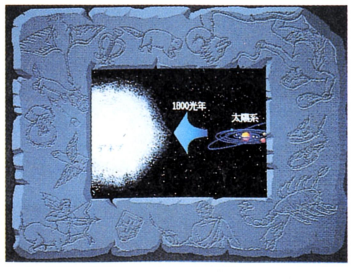
知的鑑賞ソフトで好奇心大満足



◀幻想的な星座の世界も忠実に再現。プラネタリウム気分になっちゃう。

ダットジャパンの高速天文シミュレータとして大好評だった「ハイパープラネット」に引き続き登場するのがこの「ハイパープラネット四季」。第1巻は夏の星座を中心とした星々を完全シミュレートし、家庭にいながらプラネタリウムが楽しめる。グラフィックの美しさやスピードの速さも納得の知的鑑賞ソフトだ。

▶もちろん音も雰囲気を壊さないように演出されている。CDならではだ。



◀そしてきちんと勉強にもなる。お父さんにおねだりする理由になったりして。

HYPER PLANET 四季 vol.1
ダットジャパン株式会社
CD-ROM／9700円
発売中

「ハイパーアクアリウム(海水編／淡水編)」　インターリミテッドロジック

水族館も我が家で見れますっ!

こちらはタウンズ水族館ともいうべき「ハイパーアクアリウム」。海水編は500種類、淡水編は185種類の魚をデータベースを使って見せてくれたり、日本のダイビングエリアを紹介してくれたり、海や釣りの好きな人にはこたえられないソフトになっている。タウンズならではのビジュアルソフトだよね。

◀こっちは家庭で水族館気分が味わえちゃう(淡水編)。釣りの好きな人には超おすすめ。

◀釣りキチ三平(知ってる?)によるガイド付き。ためになっちゃうんだな。

▶こちらはあの福井のお天気おじさん。もちろんあの肉声でしゃべりかけてくれるのだ。

ハイパーアクアリウム海水編　発売中　9800円
ハイパーアクアリウム淡水編　発売中　9800円
福井敏雄のお天気マップ　発売中　9800円
株式会社インターリミテッドロジック

「Ms.DETECTIVE」　DATAWEST

ついに始動! 実写DAPSソフトの威力を見よ!

CD-ROM+第1回で紹介したデータウエストさんの動画システムDAPS。この夏についに実写取り込み画像を使ったDAPSソフトが発売されることになった。ビジュアルカンバセーションという新ジャンルを掲げるデータウエスト会心の1本だ。内容は女流探偵もの。動画枚数はなんと8万枚! 実際の俳優を使って物語は進んでいく。しかも今回初のCD-ROM2枚組ということで期待は高まるばかりだ。お店のデモ等でそのすごさを体験してみてほしい。

◀実際に動く画面を見てもらえばそのすごさはわかるはず。必見のソフトだ。

◀いずれこういったソフトがメインになるのだろうか?

「おしゃれ倶楽部」「おしゃれクッキングII」　ミサワホーム総合研究所

思わず見とれる!?メイク&クックソフト

ただのデータベースではなく、自分が参加できるタイプのソフトがこの「おしゃれシリーズ」。カロリーや難易度から料理を調べられたり自分の顔をベースにメイクアップのシミュレートができたり、ユーザーの要望に応えるソフトなんだ。これなら気軽に女性でも楽しめるソフトだよね。誰でも参加できるというのもマルチメディアの大切な要素だ。ここらへんをきちんと考えてくれるメーカーさんがあるからタウンズはマルチメディアパソコンとしてがんばれるんだ。この他、海外会話シリーズもリリースしているミサワホーム総合研究所のソフト。

▲うーん見てるとおなかがすいちゃう! この美しいグラフィックもタウンズならでは。約800種類の料理が収録されているんだって。もちろんカロリー計算なんかもお手の物だ。

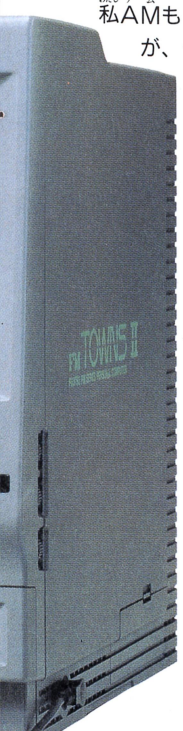
◀女性必見のメイクアップシミュレータ。顔の各パーツそれぞれに豊富なバターンを用意している。

▶もちろん顔以外の爪や指のケアもサポート。女性の苦労を感じちゃったりもしてしまう。

おしゃれ倶楽部　発売中　14800円
おしゃれクッキングII　発売中　14800円
ミサワホーム総合研究所

国内最強スペックマシンで見るマルチメディアの世界

タウンズの生みの親、富士通さんはハードだけでなくタウンズのソフトの製作も手掛けている。ゲームはもちろん各種OSやビジネスソフトも発売しているので、タウンズユーザーには強力なバックアップになっているはずだ。かくいう私AMも2年越しのタウンズユーザーであるが、タウンズのよさは付属のOSを始めとしてすぐに扱える手軽さにあると思うんだ。いきなり文字がでで一っと出ないで、アイコンによる表示とマウス操作で簡単に入れることとかね。またCDソフトを大いに利用し音声やビジュアルでガンガン押してくれたりとか、見ている人を飽きさせない楽しみを味わわせてくれる。今回はその富士通の落合さんに色々とお話を伺ってきた。これからのタウンズとも合わせて注目してほしい。



この先富士通がTOWNSと作る明日は!?

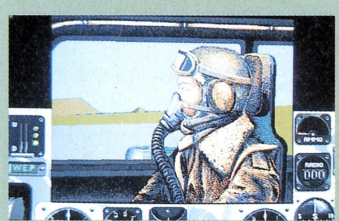
編：まだCD-ROMというものが未知のハードだった時期に何故タウンズをCD-ROM搭載にしたのでしょうか？

落合：従来のカタイというパソコンのイメージを、もっともっと家庭に近づけたいと考えたんです。で、手軽にコンピューターを扱ってもらいたいのだけれど、TVのように一方通行ではなく、誰もが参加できるようにしてみたい。そのためにはビジュアルや音声をふんだんに使えるCD-ROMが適当ではないかと思ったのです。さらにCD-ROMというのは安価で大容量が扱える。ゲームだったらたくさんのシナリオが扱えるという、可能性をたくさん持ったハードだったわけです。

AIR WARRIOR エアーウォリアー

CD-ROM　発売中　7800円

◀通信仲間と気軽に空中戦。各自役割を分担して戦うのだ。現在大人気で参加者増加中。



◀将来はISDN回線を使って音声も使用できるものにしたいとか。

パソコン通信のニフティサーブではタウンズを使って通信対戦ゲームを展開している。それがこの「AIR WARRIOR」。通信仲間と空中戦が楽しめる画期的なソフトなんだ。

銀河宇宙オデッセイ

CD-ROM　発売中　9800円

NHKで好評だった「銀河宇宙オデッセイ」をタウンズならではの味付けをしてソフト化。データベース要素はもちろん、TVシリーズの概要でわからないところもすぐに調べられたり、鑑賞にも勉強にも対応できるソフトだ。現在は続編も発売中。

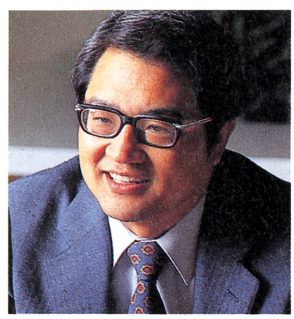
編：タウンズソフトもリリースされている訳ですが、海外物のゲームなどが目立ちますね。

落合：そうですね。海外ソフトはまだまだ日本では少ないですよね。向こうのいいものを国内のメーカーの邪魔にならないように、いわば橋渡しのように紹介できたらと思っています。これからもリリースはしていくつもりです。

編：ハビタットもそうですが、「エアーウォリアー」の人気はすごいそうですね。

落合：ええニフティサーブを使ったビジュアル通信も力を入れていきたいと思っています。「エアーウォリアー」は今大変な人気で回線がパンクしそうなんですよ。人気の秘密はやっぱり仮想世界での体験なんでしょうね。ハビタットの方では今度無法地帯を作ろうか（笑）なんて話も出ているんですよ。

編：なんでもアリの世界（笑）ですね。



▶お話をしてくれたのは富士通パソコンシステムの統括部長、落合隆さん。どんな質問にも気軽に、答えていただきました。

編：今後タウンズが目指していくマルチメディアの世界というものはどんなものになるのでしょうか？

落合：現在、学校等で使われている教育ソフトの40％くらいがタウンズを使ったものになっているんです。マルチメディアというのは色々な方向性があると思うのですが、小さい頃から教育を通してコンピューターを知ることですとか、ユーザーの興味を引き出せるものが大切だと思っています。タウンズでいうなら、「フラクタルエンジン」やDAPSのような動画。「ハイパープラネット」のような知的鑑賞ソフト。英会話ソフトのようにネイティブが実際に話してくれる教育ソフト。こういったたものを通してマルチメディアを広げていきたいと思っています。

実際まだ、マルチメディアがどんなものになるのかはわからない状態なんです。ですから、まだまだこれからですね。まだ始まったばかりだと思います。タウンズを使った新しい世界をここから作っていきたいですね。

タウンズと言えばCFガールも注目。先代の宮沢りえに続いて現在は観月ありさちゃんです。

CD-ROM PLUS

今月はライザンバーⅢのステージ4〜6までの難関エリアとボスを分かりやすく攻略！

ゲーマー倉持直伝!!

今月の1本
ライザンバーⅢ

究極の攻略

おかげさまでこのコーナーも始めてから1年たった。最初に『1941』の攻略(覚えているだろうか?)をやってから、他にもいろいろなゲームを攻略してきた。これからも難しいゲームがあったらこのコーナーで攻略していくぞ！

さて、先月号に続き今月は、『ライザンバーⅢ』の後半面を攻略。前に各武器の説明と場所による使い分けを紹介してあるので、基本的なことは分かっているよね。そこで、今月はステージ4〜6の難関エリアとステージボスの倒し方を紹介していくね。『ライザンバーⅢ』をやって気付いたんだけど、このゲームって前作に比べ絶望的に難しい所ってないような気がする。だから途中であきらめずに最後までプレイしてもらいたい。

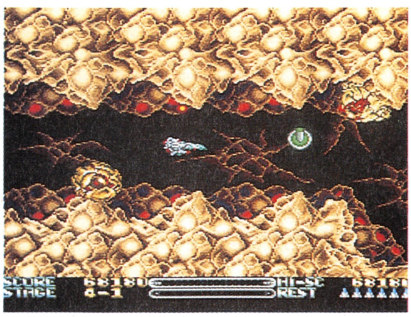
ゲーマー倉持の近況報告

一時期やめようと思っていた『ストⅡ'』を、またやり始めている。キャラはなぜか「バイソン」。対戦やるときは、たいていこのキャラで入る。でも相手のキャラ（特にガイル）によっては全然勝てないのだ。それでも爽快感があるせいかずっとハマってしまい何千円も使っている。『ストⅡ'』があいてない場合『達人王』をやってる。でも、これってムズイからなっかなか先に進めないんだ。

ライザンバーⅢの4面〜ラストまでを攻略！

STAGE・4

全体的に移動範囲が狭いステージだっ!!



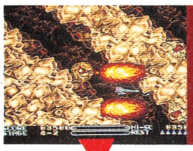
この面だけど、はっきりいってすごーく狭い！　一番狭い所なんかほとんど上下に動くことすらできない。つまり、オーバーブーストの使いすぎは死を招くのだ。敵自体はそれ程激しい攻撃をしかけてくるヤツはいないので、普通に移動しても大丈夫だ。あと、やるべきことは、「アイテムを縦のときに取る」ということ。

1 この敵に注意っ!!

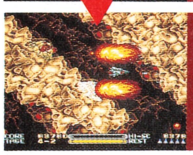
こいつはショットで撃破したり壁に当たると、破壊できない破片をばらまく。安全な倒し方としては、上の方から攻撃すること。

2 ななめスクロールエリア

中盤から後半にかけて、ななめにスクロールする場所がある。しかも、移動できる範囲がかなり狭い。ここではオーバーブーストは使わないようにしよう。



◀始め右下にスクロールする。このとき武器は縦に。



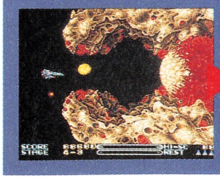
◀次に左上に動く。壁にはり付いてる敵に注意。

BOSS 瓏閏電巻弓斗廾

このボス自体はそれ程攻撃はきびしくない。弱点は中心部にあるコアで、常に中心部で回転してる。3回弾を当てれば、倒せる。

3色の玉を利用しろっ!!

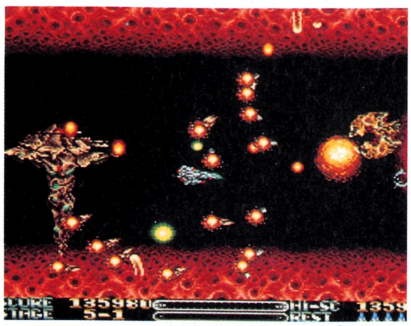
このボスだけはショットで攻撃するんじゃなく、ボス自体の前で出入りしてる3色の玉を撃って弱点に命中させなくてはならない。3色の玉（赤・白・黄）はそれぞれの色で攻撃方法がちがう。なるべく白が出たときに撃とう。



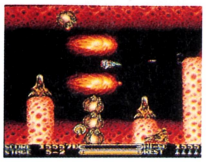
クリアまであと少し!気合いを入れて進め!

STAGE・5

ここは逆スクロールステージ!



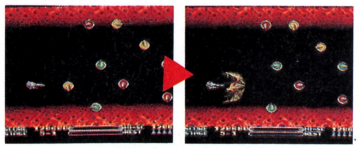
1 装備は"後"が基本



この面は、上に大きく書いてあるように、右から左に向って画面が移動する。したがってウェポンの装備は〝後〟に向けよう。おすすめのウェポンは〝インパクト・ブラスター〟か、〝テラ・フレイム〟。スクロールに慣れないうちは結構つらいぞ!

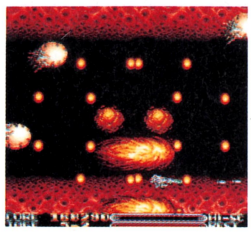
2 アイテムの中には二セ物もある

この面だけにしか出現しない敵で、アイテムだと思って近づくといきなり変身し、襲いかかってくる。一応倒すことはできるぞ。



◀アイテムに向かって弾を撃ってみよう。すると……

3 この敵はなるべく倒すな!!

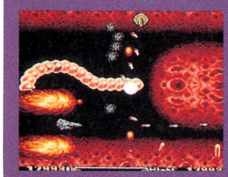


ステージ中盤から出現する敵。こいつが又やっかいなヤツで、ショットを当てると8方向に弾をバラまくのだ。なるべく倒さないように。

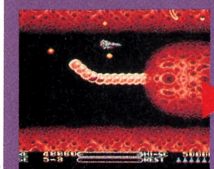
BOSS 擂槞爼兮甞苡匚夬

このボスは砲撃してこない。そのかわりに長い体を利用して体当たりをしかけてくる。

自機の装備は"テラ・フレイム"



なぜテラ・フレイムが良いのかというと、他のウェポンに比べダメージを与える時間が長いから。これだと楽だぞ!



▲出てきた瞬間に体当たりを喰らわないように注意。移動スピード速し。

▲完全に出たら、逃げながら攻撃しよう。オーバーブーストを活用しよう。

STAGE・6

ラストは大ボスとの戦いのみだっ!!

BOSS ゾウル・アルティメイト・デバイス

苦労してなんとかラストまできたけど、『II』に比べずいぶんと楽に来られたんじゃないかな? 最終面はボスとの対戦のみ。拍子抜けした人もいるかもしれないけど、思っているより結構手こずるかもしれないぞ! とにかく油断は禁物だ!!

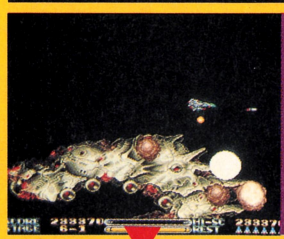
ウェポンの装備は必ず上下にしよう。上下にしておかないと、ボスの外壁を壊すときにすごくこまるぞ! あとは地道に攻撃。

まずは外壁から破壊していこう!!

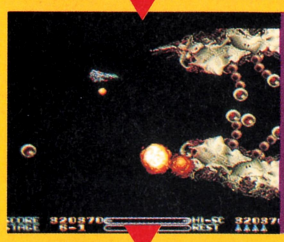
ここでは大ボスの倒し方を、細かく紹介するね。ボス自体は移動しない。しかも、このステージだけ自機に合わせて画面が動くのだ。

外壁の撃破ポイントは全部で10か所ある。それ程かたくはないので破壊しやすいはずだ。外壁は破壊されると弾を撃ち出してくる。スピードはそんなに速くはない。ここでのおすすめ装備は〝インパクト・ブラスター〟か〝イクシード・プレッシャー〟のどちらか。

攻撃手順



◀まず初めに先端の外壁を破壊し始めよう。インパクト・ブラスターが出たら縦の状態で取ろう。それ以外ではぜったい取ってはだめ。



◀全て破壊すると内部に砲台が出現する。砲台は全部で8つある。砲台は、1個壊す度に砲撃がキビしくなっていく。このとき装備は〝前〟。

◀そして最後にやっと弱点が出現する。外から弱点は見えないけど、入口? からでも弱点に攻撃は届くので安心を。あともう少しでクリアだ。

PCエンジン特別救助隊

SRT

Special Rescue Team

ゲームの紛争地域に派遣され、そのトラブルにすばやく対応する。それがSRT。もちろん非軍事組織

である。中にはヘンなページもあるけどね。ここで言いわけしておく。笑いで世界を救おうってなわけだ。

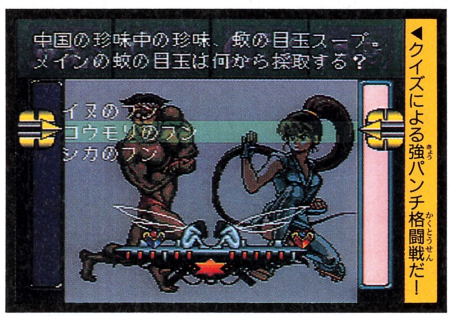
クイズの星

サン電子／8月10日発売予定／6800円

見よ、この星の

▶白熱のインテリジェント・バトル!!

毎月紹介しても紹介しきれないほど、このゲームには盛りだくさんのモードが付いている。今月まず紹介するのはクイズによる2P対戦モード〈問道〉。つまり今月は、例の『ストII』人気にあやかろう（ホント?）ってわけ（笑）。この〈問道〉は、2人のプレイヤーによる早押しクイズ対戦。早く正解した方が相手にダメージを与えることができ、何問か正解して相手をKOしてしまえば1勝。全3戦あり、先に2勝した方が勝ち！となるぞ。



◀クイズによる強パンチ格闘戦だー

Q ヨガのもともとの意味は?

1開く　2結ぶ　3重ねる

毎日暑いけど、豆腐はええなぁ、いっつもプール入れて。あ〜、豆腐になりたい。

えいっ、ポカッ！　暑苦しい顔して、なにのんきなこと言うとんのや。

実はこのまえグァム行ってな。グァムの魚はすごいでぇ、みんな熱帯魚や。

そりゃそやろ、南洋やから。あったかい海ん中で泳いでるんやもんね。

せやからグァムでは煮魚は食べへん。お湯ん中に入れて煮ると生き返ってまう…。

こらっ、ポカリ！　えーかげんなこと言うと、しょうちせぇへんでぇ。

うひゃあ、痛いなぁ……。アラブ育ちのわりに、あんたきっついなぁ。

関係ないやろ。ところで暑いといや、やっぱりヨガやね。

あ、あの巻き物くわえて手裏剣投げたりする……。

ボコッ！　そりゃ伊賀忍者。あたしの言っとんのはヨガ！

ありゃ痛いらしな。手でさわるとトゲがささったりして……。

おいおい、そりゃ栗のイガ！　アホなことばかり言うとると、うりゃ百裂蹴り！

痛たたたたた〜！……てなところで、ほな、ひつれいしました〜。

Q 建築現場などでおなじみのクレーンとは、もともと何のこと?

1つる　2キリン　3大蛇

たくましくて力強くて……ひょっとしてあたしの大好きなアレかしら、ウフフフ。

あんたの好きなのはクレープでしょ！　クレープのどこが力強いっていうの!?

じゃ何なの?　JACKさんてば、月Pのゴミ袋……じゃなかった知恵袋でしょ。

このまえKANAちゃんがなったやつだよ。

そりゃレースクィーンだって、こらこら！

てへへ、これじゃおとなりのアホな漫才コンビと同じだね。

なっさけないわね〜。ホントは知らないんじゃない?

まぁまぁ。じゃあ、ちょっとおじさんに手を見せてごらん……(てへ、しめしめ)。

手相で答えがわかるの?　JACKさん手キレイに洗ってね。ちょっとだけよ。

ふ〜む、こりゃ答えは〝つる〟かな。ほら、ごらん、手がつるつる……。

パシッ！　いーかげんにしてよね！　これってセクシャルセメントじゃなぁい!?

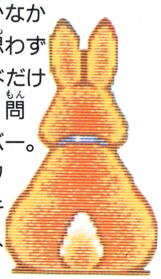
それを言うなら、ハラスメント！　痛いなぁ、んもぅ……。

キャッ、助けてクレ〜ン！……な〜んちゃって。じゃまたねー、ウフ、フフフ。

©1992 SUNSOFT

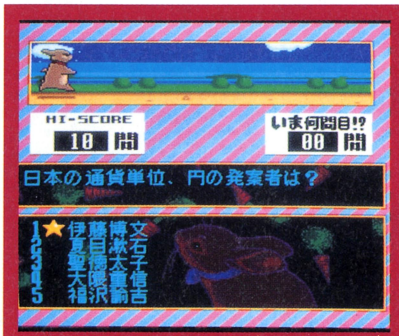
続いて紹介するのは、1P用の連続クイズ・モード。連続してクイズを正解し、何問まで進めるかに挑戦するものなんだけど、これがなかなか難しく、短時間で遊べるので思わず熱中してしまうのだ。このモードだけ答えが5択になり、もちろん1問でもまちがえればゲームオーバー。

連続50問正解すると、パスワードが表示され、それをハガキに書いてサン電子に送ると、ステキな賞品がもらえるぞ！



編集部の誇る4人の俊才、叡知が連続50問に挑戦！

TERAMOU／AM／MARU"TO"／YUGON



◀これはほんの頭慣らしの問題。このクイズに選手たちは、右のように答えた。

目まいがするばかりの知性派4人を集め、このモードに軽〜く挑戦してもらった。さて、誰がトップとなるか!?　結果は下の通りだ！

円仁とか円楽だとかいうお坊さんじゃないの？　え、そんなのないって、じゃ聖徳太子でいいや。ところで、ボクってメシ食ってる写真ばっか使われてない？

意表をついて夏目漱石じゃないですか。ホラ、漱石には「円」ていう小説があるでしょ？　え、そりゃ「門」だって？　じゃ、「吾輩は円である」……でへへへ。

これは伊藤博文でしょう。宮沢首相がPKO法案を可決したように、伊藤博文は日本最初の首相として、日本の通貨単位を制定したんだよ……きっと、へへ。

みんなお札の肖像になってる人物たちだけど……大隅か福沢あたりなんじゃないか？　でも福沢は政府に加わらなかったし……んじゃあ大隈重信にしとこっと。

ような知性のきらめきを!!

キミは何問正解した？ 連続正解数でキミのレベルを判定しちゃうぞ！

50問中連続 0問正解 てらもーレベル

軽薄さのみじんもない冷静で隠やかな教養人だけあって、さすがである。この成績はスタッフ中では最低だが、それでも一般の人ではとてもおよばない水準にある。月Pの底力や恐るべし、なのである。

てらもーがまちがえた問題

Q 次の人物の内、一番古い年代の人物は誰？

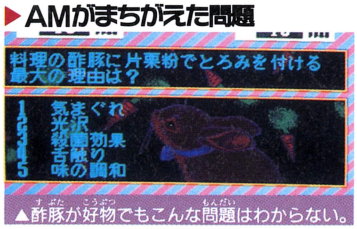
1. 伊藤博文
2. 徳川家康
3. ジェームス・ディーン
4. アントニオ猪木
5. 聖徳太子

まいっちゃいますヨ、いきなりこんなむずかしい問題がでちゃうんだもの。ボクの得意な漢字の問題で実力をみせたかったのに……。でもこの難問はないですよぉ。

50問中連続 2問正解 AMレベル

その名も高き東京六大学の出身。しかも英文科専攻という国際派（「熊のプーさん」だって原書で読めるぞ）。さらにアニメについても造詣が深いことに加え、その温厚な人柄は皆に一目置かれてもいる。

AMがまちがえた問題



▲酢豚が好物でもこんな問題はわからない。

ジャンルが選択できればいいのにな。もちろん、その時はアニメを選ぶさ。こりゃわかんないよ。カッとして、このウサ公をなぐりたくなっちゃいましたよ、へへへ。

50問中連続 3問正解 とレベル

華々しい学歴をもちながらこんなゴミためのような世界に迷いこみ、今ではゴルフに憂き身をやつす、やさぐれた頭脳派。だがゴルフ理論を語るときのその理屈っぽさに、偏差値の高さが見え隠れする。

とがまちがえた問題

Q ゴンズイという魚のヒゲは何本？

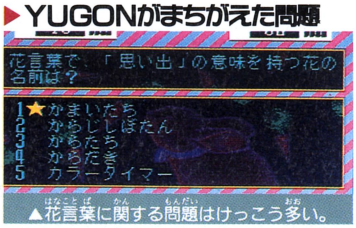
1. 五本
2. 三本
3. 四本
4. 二本
5. 八本

ゴンズイ？　そりゃ運動中枢をつかさどる脳髄のことか？　あ、ありゃ延髄か……。きのうはゴルフでボギー叩いちゃうし、まいっちゃうよなぁ、トホホホ……。

50問中連続 5問正解 YUGONレベル

不滅の大記録を樹立したのは、編集部期待の若き俊英。長沢塗装店の息子だけあって頭脳のサビ止めを得意とする勉強家でもある。この輝かしい記録は、彼の栄光でもあり、月Pの大いなる誇りでもある。

YUGONがまちがえた問題



▲花言葉に関する問題はけっこう多い。

いやぁ時間制限がないので、事典や図鑑を調べまくりましたよ、へへッ。それでも資料が足りないんだもんなぁ…。敗因は花言葉の辞典がなかったことですね。

我々の実力を思い知ったか!!ガハハゲヘゲヘ…（一同爆笑）

ボナンザブラザーズ

NECアベニュー／7月31日発売／6800円

基本テク、6大ポイントをマスターして宝を手に入れろ

サウンドのノリが良くてアクションも楽しいから、敵に攻撃されても笑って許せてしまうホノボノしたゲーム。でも、できるならどんどん先に進みたいし、時間を短縮してスコアも稼ぎたいのが本音。そこで今月は、「基本テクニックをしっかり頭にいれておいて、できるだけコンティニューは使わないぞ作戦」でいってみようというわけ（なんちゅう作戦じゃ?）。主人公は、麻酔銃を撃つこととジャンプしかできないなんて思っていたら大まちがい。いろいろためしてみてね。

1 まずマップで宝物の位置を確認

▶先のステージになるとマップもどんどん複雑になってくるぞ。

画面中央のマップに宝が表示されているから、いくつ盗ればいいのか、どこにあるのかを知っておこう。

◀スタート時点でチェックして、どのルートで行くとムダな動きをしなくていいか考える。

2 敵の性格をチェックして攻撃！

同じかっこうをしていても、敵の行動や性格は少し違うぞ。それぞれの敵の動きをよく見てから攻撃方法や逃げ方を考えよう。

◀盾をもっているやつは後ろ向きになったらすぐ撃つ。

◀爆弾を投げるやつはショット4発で気絶させられる。

3 階段にいれば敵に見つからない

逃げるのも作戦のうち。近くに階段があればそこに身を隠して敵の目をくらまそう。

◀ほら、敵に気づかれないでしょ。

◀下からだと追ってくるときもある。

4 ドアに敵をはさんで突き進め！

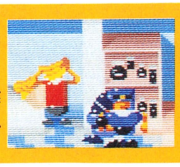
◀敵がドアの近くにくるまで待っていて…。

▶ドアを開ければ敵はペシャンコ。気持ちいいね。

けっこう役に立つのが、この、敵をドアにはさんじゃうやつ。ドアの近くに敵がきたら、いきなりドアを開けてバターンとはさんじゃうんだ。敵はしばらく動けなくなるぞ。

5 壁の後ろに隠れて身を守れ！

後ろに壁などがある場合は、隠れて敵の弾をよけたり、帽子をかぶったりして身を隠そう。

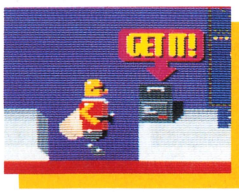


◀後ろの壁に隠れて身を守ろう。

◀バナナで身を隠しているの図。

6 ステージにあるしかけを利用しよう

全12ステージ中には、滑車やジャンプ台など楽しいしかけがいっぱい。うまく利用して早く宝を手に入れてしまおう。



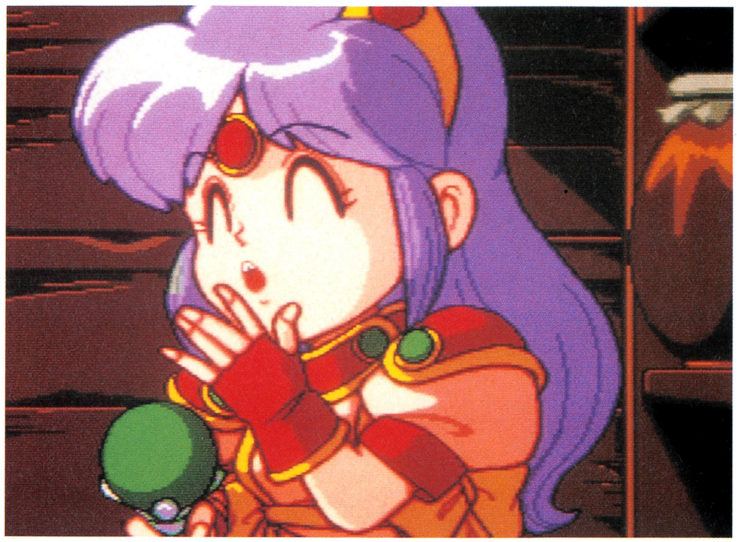
◀ジャンプ台に乗って敵の攻撃をよけながら移動する。

◀プレス機を使えば敵をプレスすることができるぞ。

©SEGA1990/REPROGRAMMED BY NEC Avenue.Ltd.1992

ぽっぷ'n まじっく

RIOT／発売中／6980円



アニスは世界の危機を救うことができるかな!?

いよいよ発売された『ぽっぷ'n まじっく』。このゲーム、見た目のカワいらしい雰囲気とは裏腹に、シビアなゲームバランスを持っているのだ。そこでおススメなのが2人同時プレイ。アニスとレスターが協力すれば、かなり楽に進めていくことができるぞ。それでは、ステージ1から3までを、ど〜んと紹介していくぞ。

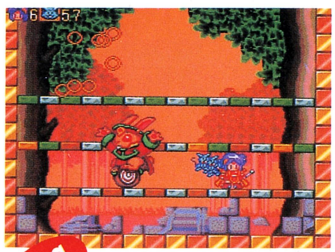
前半ステージをサラッと攻略!

ステージ1 魔物の森を突破するのだ!

▶ステージ1では、敵もまだ弱いし、面も簡単な構成なのだ。

ステージ1は、序盤ということもあって、それほど難しい面はない。練習のつもりでプレイしよう。ボスのジャグラーバニーはジャグルの輪や皿回しの皿を投げてくるぞ。魔法を駆使して根気よく攻撃するのだ。

▲ガンガンに攻撃して、画面から敵の姿を消しちゃおう!



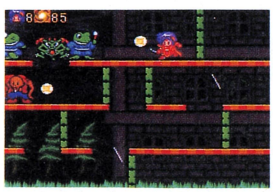
◀ジャグルの輪は上からワラワラ降ってくるぞ。注意。

BOSS ジャグラーバニー

ステージ2 アヤしい洋館は危険がいっぱい!

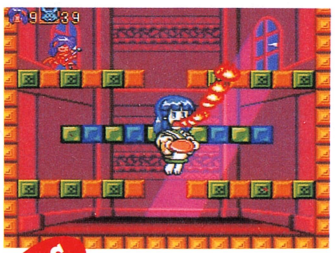
ステージ2は、パワーアップした上で、足場にさえ注意してれば楽に進めるぞ。

ボスのお小夜ちゃんは火を噴いて攻撃してくるぞ。また、ある程度ダメージを与えるとおっかない姿に変身するのだ。



▲ステージ2には、複雑な足場の面が多いぞ。考えて動こう。

◀敵の数もメチャ多いのだ。パワーアップしてないとツライ。



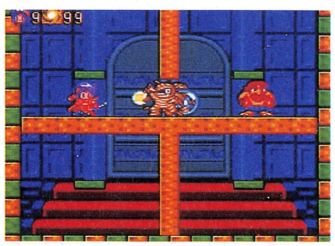
◀お小夜ちゃんはお茶わん落としや、火炎攻撃をしてくるぞ。

BOSS A.M.D.お小夜ちゃん

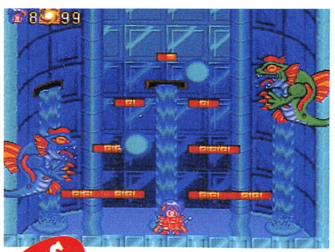
ステージ3 水辺に魔物はツキモノさ!

▲ステージ3ではトリッキーな足場とカタい敵が出現するのだ。

ステージ3以降は、敵が異常にカタくなってくる。ミスすると復活が大変だ。ボスのうずしおイチロー&ジローは2匹で一組。水の玉を吐き出したり、突進してきたりするぞ。1匹ずつ集中して倒すといいぞ。



◀敵はカタいぞ。なかなかスピリットボールにできないのだ。



◀イチロー&ジローは2匹の連係攻撃をしかけてくるぞ。

BOSS うずしおイチロー&ジロー

©TELENET JAPAN 1992

ソーサリアン

ビクター音産
発売中
7800円

難解なシナリオはこれを見て挑め!!

なかなか難しいと評判のこのゲーム。みんなはもう何本シナリオをクリアしたかな？さて、今回は3本のシナリオの最も悩みそうな謎のQ&Aと、ななな～んと！　不老不死のキャラクターの作り方も教えちゃうぞ！　これで、今までクリアできなかったシナリオも楽勝かな？　何回も遊んで、このゲームの奥の深さをじっくり味わってみてねっ。

数あるシナリオからこの3本をピックアップするぞ！

シナリオ3 呪われたオアシス

Q ウインチが動かない

A ウインチは錆びて動かなくなっているから、油をさせばOK。

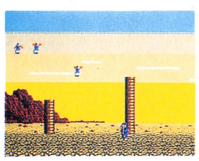
油はもちろんこのシナリオのどこかにある。これでキアラを助けることができるぞ。

▶ここで油の入った壺が手に入る。

◀ウインチは二つあるぞ。

Q カギが見つからない

A 聖水を見つけるための通路は、これがないと開かない。これのヒントはオルアラばあさんから聞けるんだけど、いまいち漠然としていて分かりづらい。これは、オアシスに入る前に通る砂漠の、ある柱に埋まっているのだ。


◀一本だけ背の高い柱が……。

シナリオ4 メデューサの首

Q カレンと会ったが話が進まない

A カレンが仲間に入るとき、彼女は自分のお師匠さんのことを言ったよね？　その言葉の通り、彼女のお師匠さんの所へ行こう。そして、今まで通った道をもう一度歩いてみると、ある木に変化が起きているはず。よーく見てみよう。

◀木に穴があいてるぞ。入ってみよう！

Q メデューサを倒すために必要なものは？

A まず、最初に見つかるのは、鏡の盾だろう。次に、カレンの師匠から薬草をもらう。そして隠れていた人々から、ブルーリボンの話を聞き入手する。あとはブルーリボンをある沼に投げ込めば準備万端だっ！

◀鏡のたて

◀ブルーリボン

シナリオ5 氷の洞窟

Q ソクラムの部屋に通じるドアはどこにあるの？

A 牢屋に入れられた、ソクラムの弟子がこれのヒントを言ってくれる。そのヒントの5とは、ローマ数字で書くと〝Ⅴ〟。

という事で、Ⅴのタイルを探してみよう。そこにはきっと〝Ⅱ〟つまりソクラムの部屋に続く道があるぞ！

◀この人がヒントを教えてくれる。

Q 無限ループから抜け出せない

A このヒントは洞窟にある白骨死体の書き置きにある。その書き置きの「ド3シ2ラ1」というのは、実は扉をくぐる回数を表している。さらにこの〝ドレミ〟を別の表記で読むのだ。これでいくと、ドはC、シはB、ラはAになるぞ。

◀順番も守らないと進めないんだぞ。

知っているとお得!! 不老不死と魔法の早掛け大公開!!

【不老不死】この方法は人間とウィザードの場合だぞ!!

1 キャラを老人にして旅へ…

パソコン版で入っていた不老不死。PC版にもちゃんと入っているぞ！　まず、寿命の関係上、人間かウィザードのキャラを作ろう。次に、時間を進めてキャラを60歳以上の老人にして旅に出る。そして、そのキャラをわざと殺してしまおう。

◀最初から老人で冒険だ。

2 時間を進める

死んだらメニュー画面に自動的に戻ってしまうよね。

そして、そのキャラが死んでいるままで、時間を20～29年進めてみよう。(死体の灰を寝かせるのさ。)ここで気をつけることは、時間を進めると他のキャラも歳を取っていってしまうという事だ。

3 魔法使いの家へ

まずここでセーブをしておこう。次に魔法使いの店へ行き、死んでいるキャラを復活させるのだ。でもこの場合、復活の確率は10%と低い。何回もトライだ！　しかし、一回成功しても寿命が少し延びるだけ。不老不死にするには、この作業をもう一回繰り返さないといけないぞ！

【魔法の早掛け】

掛けてもらいたい星が二つある場合、最初の一つを掛けてもらったら、すぐそのアイテムを返してもらおう。次に、同じアイテムに二つめの星を掛けてもらう。(この時は預けること！)そして、時間を進めるのだ。その後、魔法使いにアイテムを返してもらえば、ちゃんと二つ分星が掛かっているぞ。

©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC.
©1992 日本ファルコム

待望のセカンドソロシングル「夢からさめないで」を7月17日に発売したばかりの羽田恵理香ちゃん。4人になって初のCoCoの新曲「夏空のDreamer」も8月5日に発売されるぞ。ただ今〝CoCo夏'92コンサート〟で全国をツアー中!

I believe in my dream

羽田恵理香

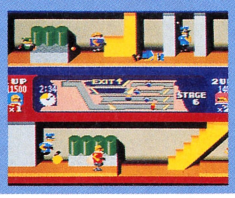
PHOTO／KENICHI ISHIDA　STYLING／SATOSHI SOMA　HAIR&MAKE／SEIGO KAWAKAMI

今月のPRINCESS

●プロフィール●
本名／羽田恵理香。1973年3月7日生まれ。出身地／東京。血液型／B型。趣味／ダンス、編み物、映画鑑賞。1989年9月6日『EQUALロマンス』でCoCoデビュー。1991年9月21日『迷子にさせないで』（どちらもポニーキャニオン）でソロデビュー。

今月のCaf'e

●ボナンザブラザーズ●NECアベニュー／7月31日発売／6800円。主人公は2人組のギャング。正義のために、金品を盗み出すというアクションゲーム。全12ステージあって、制限時間3分以内にステージ中の宝を盗り、出口から脱出しなければならないんだ。もちろん、2人同時プレイもOK！音楽も楽しいぞ。



CoCoの中でも一番のゲーム好き!?

先月の大野幹代ちゃんに続いて、またまたCoCoのメンバーから羽田恵理香ちゃんに登場してもらったぞ。

――幹代ちゃんから、「恵理香ちゃんて、すごくゲームが好きなんですよ」って聞いていたけど、CoCoの中でも特に。

「もう、大好きなんですよー」

――どんなゲームでもやっちゃうほう？

「どんなゲームでも。F1も好きだし、アクション、アドベンチャー、それからシューティングも好きなんですよ」

――今まで、どんなゲームが好きだったのかな。タイトルでいうと。

「そうだなー。ファミコンが発売されたときすぐに買って、手が腱鞘炎になるくらいマメをつくってやったっていうのが『ナッツ&ミルク』。その後『ロードランナー』に凝って、ちょうどお正月のころだったから1歩も外に出ないでずーっとやってて」

――今でもけっこうゲームしてるんでしょ？

「この前写真集の撮影でロスにいったときもスタッフの人たちとゲームボーイで対戦したりしてました」

――CoCoの中でも1番ゲーム好きな人っていうと、いつもわたし。前にゲームボーイがCoCoの中ではやっていたときも『ドクターマリオ』でわたしに勝つメンバーがいなかったくらい」

――やっぱり恵理香ちゃんくらいゲームしてると、タイミングとか自然に身についちゃうもんね。じゃあ、この『ボナンザブラザーズ』にチャレンジしてもらおうかな。マップにある宝物をぜんぶ盗りに行けばいいんだよ。

「この銃で敵を撃っていけばいいの？」

――そう。麻酔銃だから一時的に気絶するだけ。

「あー、追いかけてくる」

――後ろの壁に隠れて。敵が近づいてきたらそのドアを開けてごらん。

「敵がペシャンコになっちゃった」

「今度は、上にいって、あのピカピカ光ってるやつを盗ればいいのね。やだ、いたいいたい、撃たないでー」

――もう屋上に出ればクリアだよ。

「次は、大富豪の邸宅？」

将来は女優さんになりたいから いろいろ勉強しなくちゃ♥

「あっ、バナナの皮ですべっちゃった。なんてこと、あぶないわ。やだ、撃たないで。あぶないあぶないこの人。なんてことするの」

——楽しい？

「こういうのやるとハマっちゃうほうだから」

——２人でもできるんだよこれ。協力したり、逆にじゃましたりとか。

「じゃまするの大好きなんですよわたし。ゲームセンターで並んでやるレースものとか必ず、後ろからゴツンとぶつかって、先に進んで１番になるんですよ。やな性格なんですよほんとにもう（笑）。楽しくって」

——恵理香ちゃんて、見ためと性格が違うね。おとなしそうなのに。

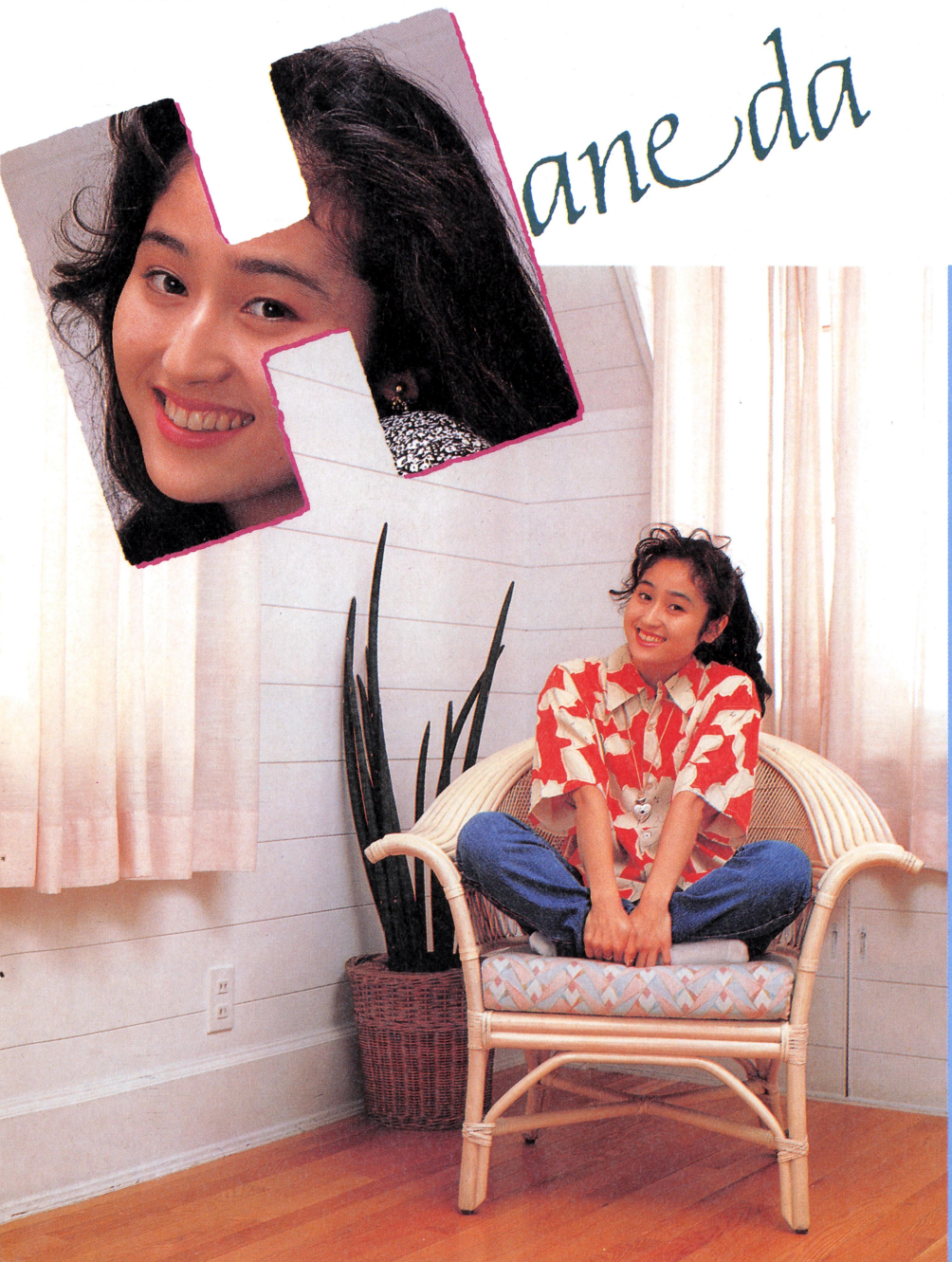
「よくいわれるんですよ。マネージャーさんにも、どんどんイメージが崩れてくって（笑）。でも、敬遠されるよりは親近感を持ってもらったほうがいいし。」

——将来は何をやりたいのかな。

「ＣｏＣｏとしては、もっともっと大きなタレントになりたいし、ソロとしては将来女優になりたいので、バラエティーとかクイズ番組とかに出て、話の勉強もしたいです。いつかはドラマにも挑戦したいと思ってます」

——読者のみんなにメッセージを。

「先ほどいわれたように、最初の外見とは違うわたしもいるし、ゲームで人のじゃまをするいやな女の子っていうのもわたしだし。もしこの機会に初めてわたしを知った人は、わたしがテレビとかに出ていたら注意して見てください。７月17日に出たシングルは、きっと家族で聞くとホノボノしていいと思うので、ぜひ聞いてください。私の写真集、ＣｏＣｏのシングル、コンサートもよろしくお願いします」



恵理香ちゃん情報

恵理香ちゃんの新曲は人気コミック「ツレちゃんのゆううつ」のイメージソング。ＣｏＣｏの新曲、コンサートビデオも８月21日に出るよ。恵理香ちゃんの写真集「Ｌ．Ａ．ＤＲＥＡＭ」は７月31日発売。

「ＣｏＣｏ夏'92コンサートツアー」のスケジュールは次の通り。８／８＝群馬・群馬県民会館、８/13＝神奈川・グリーンホール相模大野、８／16＝東京・八王子市民会館、８／19＝神奈川・川崎市教育文化会館、８／21＝埼玉・大宮ソニックシティ、８／27＝名古屋・愛知厚生年金会館、８／29＝大阪・大阪厚生年金会館、８／31＝千葉・千葉県文化会館。〈料金は4000円（税込・全席指定）〉

♥羽田恵理香ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒160 東京都新宿区四谷３－11 光徳ビル２Ｆ ＣＯＣＯＮＵＴ ＣＬＵＢ 羽田恵理香 月刊ＰＣエンジン係

◀７月17日に発売された恵理香ちゃんの新曲「夢からさめないで」。

◀８月５日発売のＣＯＣＯの新曲「夏空のＤｒｅａｍｅｒ」。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

WORLD GAME
CARD GAME
PRESENT
夏だ一番！画廊祭り

いろいろと忙しかった大仕事もどうにかこうにか終了。そんでもって、やっとレギュラーの仕事に力を入れられる……。でも、コレってちょっと悲しいかも（笑）。今月の遊楽は久々の海外ゲームからスタートだっ！

WORLD GAME

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

IBM PC／LucasArts

インディ・ジョーンズ最新の冒険！

海外ゲームはいつも団長の家で撮影したりしてるので、団長が忙しいとコーナーがなくなっちゃうんだ。でも、やっと少しヒマになったので、久々にやるぞ。

さて、今回取り上げるのは、あのインディジョーンズの最新作。今度のストーリーは、失われたアトランティス文明を追って行くうちに、ナチが絡んできて……というストーリー。もちろん、LOOMなどでもおなじみのルーカスアーツの映画的手法がタップリで、思わずのめりこんじゃうのだ。団長も朝まで遊んでたこのゲーム、PCエンジンにも移植されるといいね。

Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. TM and 1992 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved.

◀アトランティス文明について講演しているヒロインのソフィア。会場から連れ出すのにひと苦労。

▲ときにはこのようなアクションシーンも。マウスでカーソルを合わせてクリック連打！

◀ゲームは基本的に下のコマンドと画面内のオブジェクトをマウスで合わせて入力する。

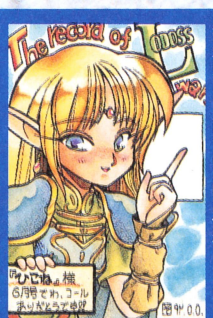
オープニングも雰囲気出てるぞ!!

◀オープニングが終わるとカーソルが出るんだけど……。

◀まだオープニングが続いた。この演出はいいぞぉ。

遊楽画廊 EXTRA

最近、画廊宛の封筒に、アンケートハガキを一緒に入れて来る人が増えたけど、アンケートハガキは別に送ってね。画廊のハガキと一緒に入れてOKなのは、ニンジンと小町（じゃなくて「おまCAN」だった）アンケートのハガキは、別のところで集計するようになっているから。いろんなコーナーの投稿を一緒に封筒で送る場合は、表に各コーナーの宛先を列記しておいてね。



◀PCE版はまだやってないな。（宮城県・ベーいち改め閻話休題）

◀早く発売されないかな。（栃木県・アッパ元気?）

◀移植されればいいんだけどね。（神奈川県・姫陽麗）

◀トルアーガかなり売れてたみたいだなー。（愛知県・まろ）

CARD GAME

ストリートファイターⅡ・カードゲーム

12人まで対戦可!操作が苦手でもこれなら勝てるぞ!

SFC版が発売されてから編集部内でもストⅡばっかり。しかも、若手のゲーマー連中、ウマイんだよな。団長も頑張って、連射パッドを使う、ゲーム中いきなりスローモーションにするなど、様々な技（笑）を編み出したんだけどなかなか勝てない……。

でも、今度セントラルホビーより発売された『ストリートファイターⅡ・カードゲーム』なら操作が苦手でも大丈夫。しかも、最大12人までの対戦で遊べるぞ。

ふふふ、これならアイツらにも勝てるかも。よーし、今度若手ゲーマーどもを集めて、ギャフンと言わせて（笑）やろう！　また、セントラルホビーからは、右のようなジグソーパズルも発売されているぞ。

価　格　表

ストリートファイターⅡ・カードゲーム…1500円

ストリートファイターⅡ・ジグソーパズル
▼500ピース・2000円
　ザ・ワールドウォーリアー／史上最強の12人
▼300ピース・1500円
　宿敵／格闘家・春麗

セントラルホビー株式会社より発売中!

ストⅡのジグソーパズルも登場だっ!

▲格闘家・春麗

今回発売された『ストリートファイターⅡ・ジグソーパズル』は、この4種類。『宿敵』と『格闘家・春麗』が300ピース、ほかの2つが500ピースになっているぞ。

▶ザ・ワールドウォーリアー
▼史上最強の12人

宿敵▶

©CAPCOM

PRESENT

江口団長のサイン入りで5名様にプレゼント!!

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱプレイヤーズガイド

5月いっぱい、ゲーム禁止にした。スタッフとのグァム旅行も直前でキャンセルした。で、何をやってたかというと、実はこういう本を書いていたのだ。画廊のコメントで、「英伝Ⅱだけはやったんだよー」って書いてたのも、この仕事のためのプレイ。

そんな苦労の産物であるこの本が、やーっと完成。そこで、完成記念に団長のサイン入りで、遊楽読者5名にプレゼント！　あ、「本が汚れるから、サインいらない！」って人がいたらハガキにそう書いておいてね（笑）。

中身はクイズあり、クロスワード（団長が作ったのでうまくクロスしてないとこもある（笑））あり、団長原案の4コマありと、いろんなのが入っているぞ。よかったら、近くの書店で見てね。

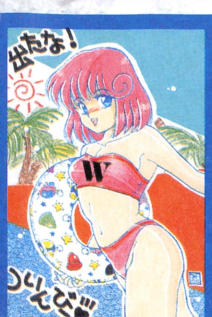
プレゼントのあて先

〒101-01　東京都千代田区一ッ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン
英雄伝説Ⅱガイドプレゼント係　　締切／8月28日消印有効

▶この本のお問い合わせは03-3555-9358マイクロデザインまで。

マイクロデザイン出版局より好評発売中

定価／1800円
〈税込み〉



◀スタビロの水彩色鉛筆、昔使ってた。（岡山県・TMF-01）

◀テーマかあ。考えとくね。（東京都・ろう5田の菱娘（笑））

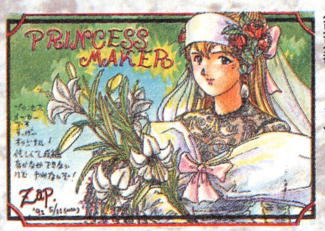
◀もうソーサリアン遊んでみた?（神奈川県・森崎めいな）

◀団長も専門時代、課題地獄だったぞ。（新潟県・あくりる）

◀まん中切っちゃった。ごめんね。（茨城県・祝!投稿（周年ほに））

夏だ一番！画廊祭り

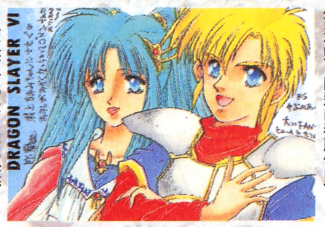
今年も暑い夏がやって来たぜっっ！ということで、毎年恒例の画廊祭りを開催だぞ。でも、夏休みでまた投稿量が増えるから、来月ぐらいにもう1回やらないとならないかな？



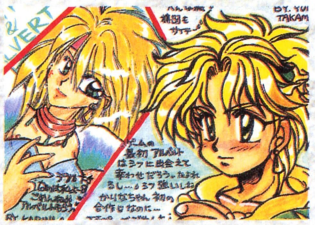
◀いろいろ頑張ってねー。（東京都・ZAP）

◀（三重県・「ちゃあぼう」改め「ゲシュタルト」）

◀どんなイースになるのか楽しみだね。（東京都・林陽子）

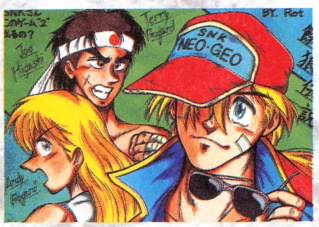


◀計算が合わくない（笑）。（埼玉県・みかしま太郎）

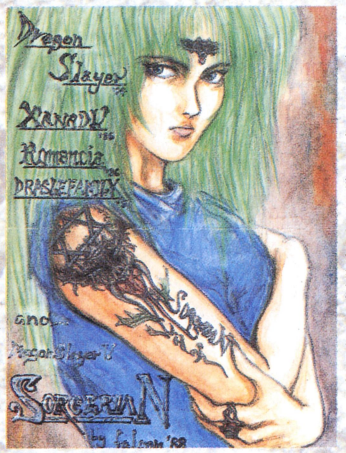


◀長くてもよかったかな？（熊本県・蘭迦は春麗使い）

◀ロマサガ合作。（新潟県・麻城かりな／童侑奈）



◀これ2も出るね。（長崎県・「超忙しい」勇者ロト）



◀主人公が小さい（笑）。（茨城県・坂巻あきむ）

◀次のはいつごろ出るのかなあ？（愛知県・松原菱子）

◀ソーサリアンもやっと発売だね。（東京都・くれいお）

◀合作。（青森県・陸海輪／しらめ／颯千夜芭／空海りゅう）

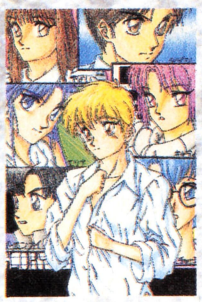
◀そんなふうにはみえないよ。（沖縄県・東☆迦羅だお）

◀WIZの魔法使いかな？（三重県・碧磨あてね）

◀夏らしく涼しげなフィーナ。（東京都・氷野美雪）

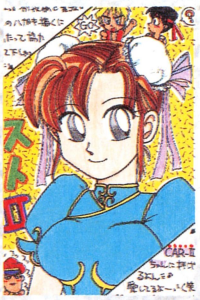
◀水性マジックの人も多いんだよ。（栃木県・アッパ元気？）

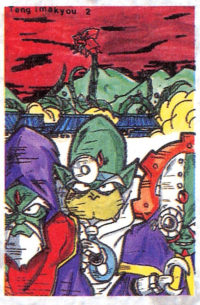
◀バイク、気をつけてねー。（福井県・水縞あき）


◀東京でも50円のところあるよー。（埼玉県・神崎真琴）

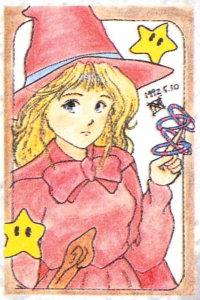
◀ごめーん、まだこれやってないんだ。（千葉県・らうる）

◀もうすぐだねー。（愛知県・山口うさぎ／鳥取県・長良川鵜）

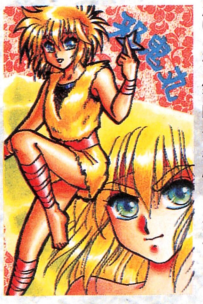




◀相変わらず春麗って多い。（広島県・てんちゃん♥CAR・IIちゃんへ）


◀コイツらのイラストって珍しいかも。（和歌山県・四井主馬）

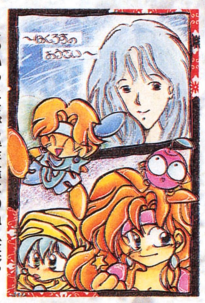
◀麻雀学園は当時燃えてたぞ。（東京都・森タマキ）



◀うーん、本田の女の子かぁ（笑）。（愛知県・桃色騎士）

◀ブライIIまでにはスーパーカード買わないとね。（静岡県・やぶのあわつ）

◀こういうときが巡洋艦なのね（笑）。（福井県・巡洋艦）



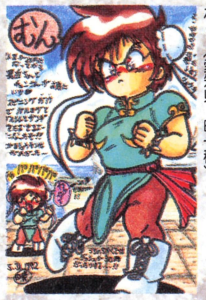
◀まさが半熟がSFCとはねぇ。（栃木県・秋葉一家）

◀ナディアももうじき情報出るのかな？（山形県・あんず）

◀いつも裏の4コマ楽しみにしてるよ。（宮城県・芹（谷）沢（西））

◀2枚組ロマサガ合作。（岐阜県／大阪府・A悟ケントデリカット）

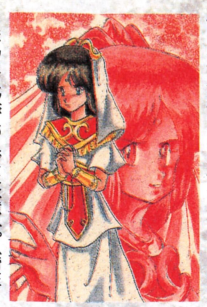
▼しゃっくりは何回か息止めてるとなおるよ。(神奈川県・ぢえーむず佐野)



▼Ⅱが20円、ダッシュが30円てのはいいなぁ。(愛知県・暁一穂)

▼やっぱりみんなウインビーの方が大きいな。(千葉県・きゃたら)

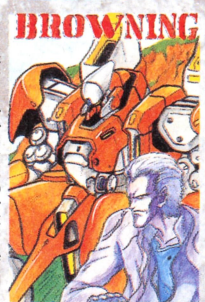
▼大丈夫、ちゃんと買ってあるよん。(東京都・氷魅子の法則)



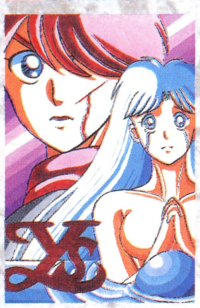
▼DUOがその値段ってのは安い!(山口県・胡桃りゅうか)

▼ほんとに次があれだとは意外。(埼玉県・まぢかんと様へFANです♡桜)

▼ドラクエⅡ2枚組。果してPC化はあるのか?(山口県・コージ)



▼渋目のプロウニングだね。(秋田県・那出亜)



▼Ⅳはどこまでできてるのかな?(高知県・強化猿人乙)

▼福岡だったらバンド仲間すぐ見つかるんじゃない?(福岡県・かっちん)

▼ロードスはもう遊んだかな?(北海道・ベーばーどーる)

▼天外のⅢはどんな話になるんだろう?(神奈川県・河原由秘)

▼みんな、不老不死のキャラを作るのかな?(広島県・荘司)

▼忙しいのやっと一段落したけどまた次が始まる。(東京都・へろへろ(蛭鰌)

▼勉強のほうも頑張ってね。(愛知県・R・SARA)

▼このあたりはまだまだいろいろ出そうな気がする。(大分県・利光雅人)

▼合作のときは両方の住所があるといいな。(東京都・R通孝/渚丸)

▼ブレゼント当ってよかったね。(大阪府・紅留離)

▼そうか、夜にハガキ出しに行ってるのか(笑)。(神奈川県・南本るう)

▼これは、もうちょっと待ってようね。(静岡県・亀太郎)

▼上達してよかったねぇ。(宮城県・掃部関勇)

▼懐かしいヘビーユニット合作。(東京都・AKI&YUKI)

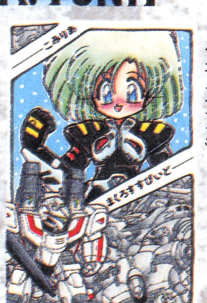
▼みんな同じぐらいの人気じゃないかな?(大阪府・世風拓実)

▼うーん、今となってはPC化はないだろうなぁ。(千葉県・がめ)

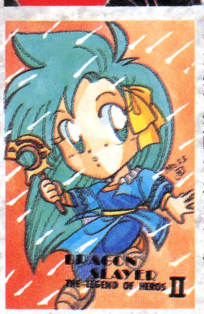
▼後ろのチョコボの目がいい(笑)。(福島県・暁の死門)

▼こういうトランプあったらいいかも。(兵庫県・凪絶紫)

▼マクロス合作。(東京都・M・TAKE/メサイヤマン)



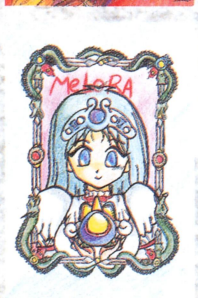
▼P133のように、実は英伝Ⅱは仕事でやってたんだ。(大阪府・水島あすか)



▼基本的にゲームに絡んだイラストなんだ。(新潟県・藍沢京子)

▼20回もエンティング見たの?(大阪府・ゆみこ)

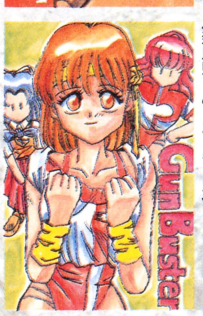
▼まわりの模様が細かいね。(佐賀県・早川れい)



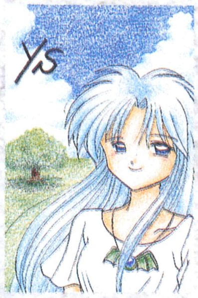
▼そういやこのイラストってあんまりないね。(滋賀県・イマケン)

▼次のらんまが出るまでもうちょっと待ってね。(広島県・天鳥彗生)

▼次のトップも動き始めたみたいだよ。(奈良県・みーな・ぎーる)



▼勉強とか仕事とかあると団長も逃避に走るぞ（笑）。（愛知県・あに丸）



▼天外、早い人は本当早いからね。（東京都・ロマサガにムカーの羽原α）

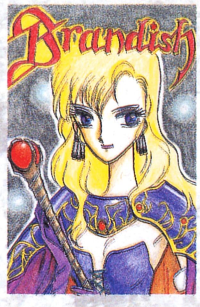
▼MSXにも移植されてよかったね！（群馬県・貴森ゆう）

▼出かける前にそんなにあわてなくても（笑）。（東京都・竜牙来夢）

▼MM、発売が待ち遠しいね。（東京都・あきお）

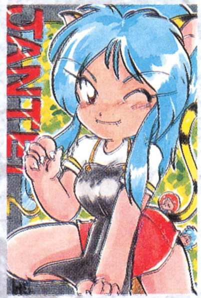
▼東京に出てきたんだね！（東京都・汐浜りゅうら）

▼UX40って一体型のやつだっけ？（東京都・水室阿祥）



▼この2人だと絵がハデになるんだよね。（千葉県・ほたて丸）

▼後ろの2人のイラストには笑った。（千葉県・ポルコフ）



▼下のとこはちょっと切れちゃうかも。（福岡県・ひいらぎ一帆）

▼餓狼3人合作。（宮崎県・勇者ロト／飛田九十九／弟子の種和桂生）

▼ダッシュやった？（和歌山県・梅麗ストⅡしてえあ霧）

▼毎月連載のレポートの方もよろしくね。（東京都・風守夢野）

▼もう98は買ったかな？（北海道・宗像講人）

▼苦労したゲームほどクリアの感動は大きいよね。（大阪府・きらり）

▼もうクリアできたかな？（福島県・ないしーな）

▼お久しぶり。学校のほうも頑張ってね。（神奈川県・復活の芹沢なみ）

▼ケリを繰り出す瞬間の春麗。（高知県・はにゃ!?）

▼ネイはいいキャラクターだったよね。（埼玉県・竜奇"スランプだ"夕海）

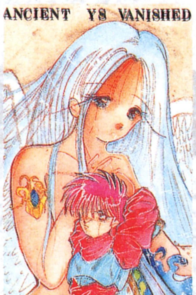
▼団長が忙しくてなかなか海外物できなくてごめんね。（長崎県・S2+）

▼キャプテン翼はPCにはならないのかな？（長崎県・さくらさきこ）

▼そのうちPCエンジンもやってみてね。（山梨県・間ともみ）

▼コナミは次はどんなシューティングかなあ？（鹿児島県・仙人学）

▼ちょっと遅れちゃったけどカレンダーどうもありがとうね。（茨城県・荏椛・M）

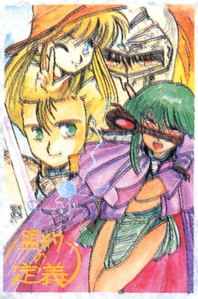


▼天外Ⅱ48時間ってのは結構早いんじゃない？（長崎県・SHUN）

▼ゼビウスなボスコニアン（笑）。なるほどね。（福島県・中島虎嵐）

▼そうかあ、今度は大忙しになったかあ。（福島県・遊撃小僧）

▼盟約はもうじき発売されるぞ。（山形県・魚）



▼左下のちっちゃい主人公見えるかな？（兵庫県・朝倉いーは）

▼大丈夫、暑中見舞に間に合いました。（東京都・細川ばせみ（笑））

▼ちゃんと暑中見舞までとっておいたよ。（石川県・まん）

▼KIGENは移植されるかな？（大分県・難波紫炎）

▼頭は大丈夫だった？（北海道・翔龍さとし）

▼天外4人組の暑中見舞。（青森県・弁当）

〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン遊楽画廊⑨係

選ばれし者の恍惚と不安、我二つ有り！！！

激走伝 SPECIAL

夏だ！　レースだ！　というわけで（よくわかんないけど）今月はF１サーカススペシャルのウラ技がてんこ盛り。

■ヘビー級――超大技　■ライト級――小　技
■ミドル級――大　技　■フライ級――おまけ技

もちろん、それだけじゃなくて、"トップ〜"や"ライザンバーⅢ"の超便利技もあるぞ。全身を目にして読め!!

F1サーカス スペシャル

ヘビー

いきなりポールポジションスペシャル

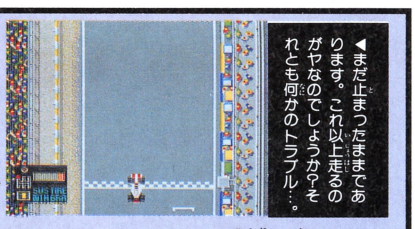
千葉県／荒井延浩

◀予選、第一日目、のスタートです。まずは順調な走りを見せています。いいタイムが出るか？

まずはリタイヤしないように、無難に１周走る。今回のこのゲームは予選１周目からラップを測りだすから２周走る必要はないぞ。でも結構リタイヤしやすいから注意ね。

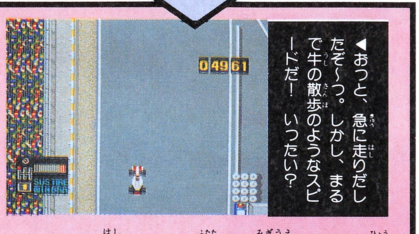
◀おお〜っと！　１周走った所でライン上で止まってしまいました。いったいどうしたのか〜っ！

１周走ったら、スタートライン上に止まること。多少はみ出しても、右上のタイムが止まっていればOKだ。そしたらそこでしばらく、何もしないで待つこと、いいね。



◀まだ止まったままであります。これ以上走るのがヤなのでしょうか？それとも何かのトラブル…。

しばらくすると、タイム表示が消える。そうなれば成功だ。そしたら、少しずつ前に走らせる。①ボタンをチョンチョン、って感じで押せばいいぞ。いきなりとばすなよ。



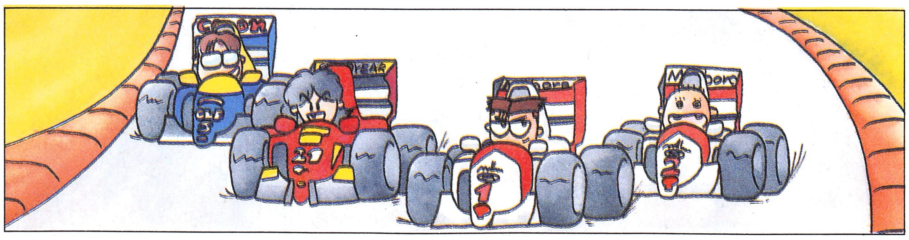
◀おっと、急に走りだしたぞ〜っ。しかし、まるで牛の散歩のようなスピードだ！　いったい？

ちょっと走らせると再び、右上にタイム表示が表れる。タイムの数字は止まっているハズ。この時点でもし動いていたら、走らせすぎだぞ。注意すること。分かったかな？

◀なに〜、リタイヤですと〜？　こんなことでポールポジションが…、取れるんだな〜これが！

タイム表示が表れたら、セレクトボタンを押しながら方向キーの下を押してリタイアしよう。成功すれば、次の画面でとんでもないタイムでトップになっているぞ。

Ｆ１サーカスファンのみんなが待ちに待った（と思う）いきなりポールポジションの技を紹介するぞ。やり方は前作の方法と似ているんだ。しかも、前よりもやりやすいぞ。よかったね。でもレースの方は結構シビアな感じだから、ポールポジションを取ったからっていって、楽勝だぜ〜、なんて気を抜くとアッと言う間にビリッケツになっちゃうぞ。レース中は絶対に気を抜いてはいかんぞ。ここら辺も本当のレースと一緒だ。ガンバレ、幸運を祈る！！！



F1サーカス スペシャル

ミドル

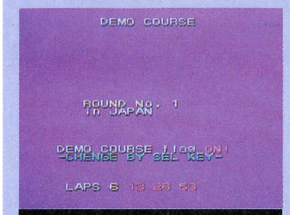
デモコースでお勉強!!

兵庫県／森田団

左のタイトル画面で
方向キーの右・セレクト・Ⅰボタンを同時に押す

これまた、前作でもお馴染みのコンストラクションモードを発見。やり方は上の流れをよ～く見てくれ。ただ眺めて、コースを覚えるのも良し、アクセルとブレーキングの練習をするのも良し、このモードを使えば全コースを見ることが出来るから、それぞれ用途に合わせて活用して欲しいな。このモードを活用するのと、しないのとじゃ、雲泥の差があるからね。友達に差をつけたい人は、必ず使うことをお薦めしちゃうぞ。

セレクトボタンでflagのON，OFFを選ぶ



▲なんと周回数を変えることもできてしまうんだ。納得するまで、じっくり観戦しようぜ。まずはコースを知ることだ!!

ONの時

加速⇒Ⅰを押しながら方向キーの上を連打。
減速⇒Ⅰを押しながら方向キーの下を連打。

OFFの時

操作不可能

F1サーカス スペシャル

フライ

名前をチェ～ック!

山梨県／林よしあき

ゲーム中にランボタンでポーズをかける

今月のF１サーカスの激烈技を読めば分かると思うけど、ほとんど、前作でもあった技だよね。きっと、みんな使える技ばっかりだから引き継いだんだと思うよ。この技もチョイ技だけどライバルの名前が分かるしさ、ほ～んと便利!!

▲まずは敵を知れ！　でも……。

▲ボヤボヤしてると抜かされる!?

F1サーカス スペシャル

ライト

オートでラクチン!

青森県／流言飛語

本戦でど～してもうまく走れないって人にはこの技、オートドライブだ。COMが操作してくれるぞ。しかもデモコースのONの時と同じに加速・減速が出来るぞ。やったね！

▲本戦のゲーム中に……。

AUTOの表示が出ればOKだ。

本戦のレース中にポーズをかけてセレクトボタンを押しポーズを解除する

高橋名人の新冒険島

ミドル

ラウンドセレクトでウッホッホ!!

千葉県／国宗惇

▲タイトル画面で入力。

遂にPC登場の新冒険島にラウンドセレクトがあったぞ。結構ムズカシめのゲームだから、これはウレシイ技じゃないかな？　いきなり最終面ってのもおしゃれ？　かも。

上のタイトル画面で方向キーの左・左・Ⅰ・右・右・Ⅱ・上・下・上・下の順に押す

▲画面左下に数字があるでしょ。これがラウンド数になるわけ。

ライザイバーIII

特殊機能でラクラククリア!!

月P特別取材班

◀サウンドテストを選ぶ。

◀ここで下のように入力。

超ウルトラ激ムズシューティングに、色々設定を変えることができるコマンドがあったぞ！　左の流れをよ〜く見てしっかり入力すべし。左の下にも書いたけど、どの機能も1から順番に入力していくこと。機能3をやる時も1から順に入力するということだ。わかったかな?ようするに機能1〜4まで入力しとけばいいってことになるね。(笑)

上のSOUND　TESTの画面でそれぞれ下の順番に数字を入力する。なお各機能は必ず機能1から順番に入力すること。(例：機能3のステージセレクトを使いたい場合は機能1、機能2を入力してから機能3を入力する)

機能1 残機数設定

EFFECTの数字を1〜20のどれかにセット（自機数を3〜22機にできる）し、MUSIC NO.を次の順に入力（NO.を1文字入力ごとに①を押す）する⇒1・①・2・①・3・①・6・①

機能2 ウェポン方向セレクト

EFFECTの数字を奇数（ON）か偶数（OFF）にセットしてMUSIC NO.を次の順に入力（NO.を1文字入力ごとに①を押す）する⇒1・①・3・①・9・①・7・①（ONにするとゲーム中セレクトボタンでアイテムの方向を変えられる）

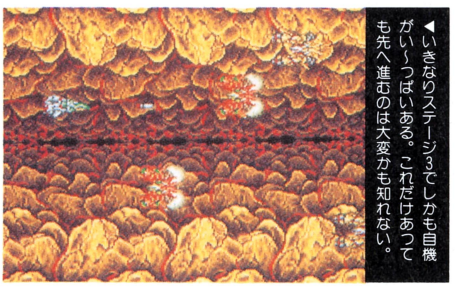
機能3 ステージセレクト

EFFECTの数字を1〜6のセレクトしたいステージの数字にセットしてMUSIC　NO.を次の順に入力（NO.を1文字入力ごとに①を押す）する⇒7・①・6・①・1・①・8・①

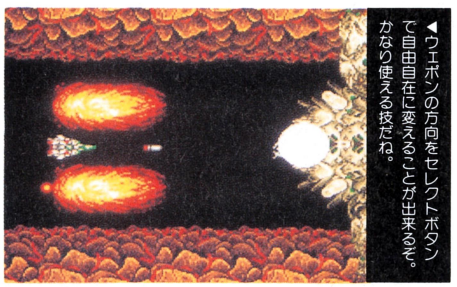
機能4 オーバーブースト逆噴射

EFFECTの数字を奇数（ON）か偶数　（OFF）にセットしてMUSIC　NO.を次の順に入力（NO.を1文字入力ごとに①を押す）する⇒9・①・8・①・4・①・1・①（ONにすると自機のスピードが4倍速になりオーバーブーストを使うと通常のスピードになる）

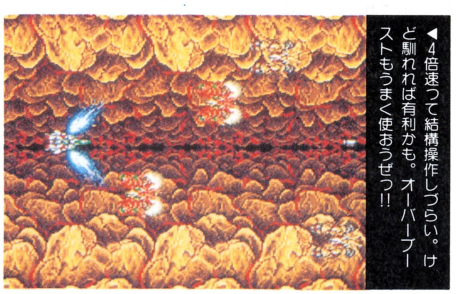
※全て入力が終ったらランボタンでタイトルにもどしてスタートする



◀いきなりのステージ3でしかも自機がい〜っぱいある。これだけあっても先へ進むのは大変かも知れない。



◀ウェポンの方向をセレクトボタンで自由自在に変えることが出来るぞ。かなり使える技だね。

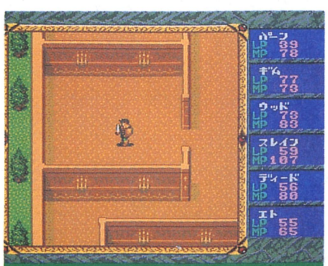


◀4倍速って結構操作しづらい。けど馴れれば有利かも。オーバーブーストもうまく使おうぜっ!!

ロードス島戦記

かべすりぬけて宝箱!!

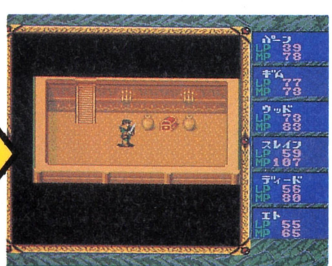
月P特別取材班



▲ダークエルフの屋敷の、1F左側の壁に近づくと1カ所すり抜けられる場所があるんだ。すぐ見つかると思うよ。

▲細かく言うと、画面左下の部屋の左中央ってとこ。要するに写真の場所だ（笑）。スッと抜けられるぞ。

▲壁を抜けたら、森を下の方へ歩いていこう。すると写真の場所で隠し階段を見つけることが出来るだろう。



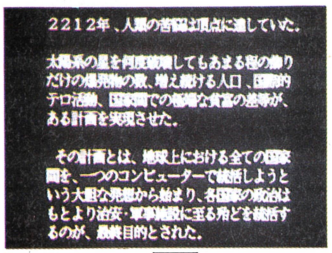
▲その先には隠し部屋があって、宝箱がポツンと置いてあるんだ。この中身はというと…、おっとこの先は自分で調べよう。

ジェノサイド

ミドル

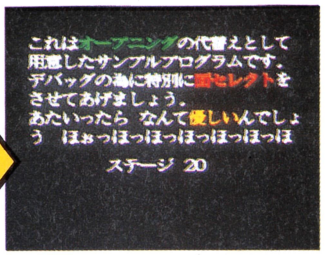
面セレクト発見！

愛知県／土居徹



やたらと動きがリアルで超ムズアクションゲームに、面セレクトが隠されていたぞ。今や、ムズいゲームに面セレクトは必需技といえるかも!?

上のストーリー紹介画面でランボタンを押した後すぐに方向キーの左下・Ⅱ・Ⅰボタンを同時に押し続ける



トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1

フライ

科学講座!!

富山県／堀内謙治

このゲームはスーパーロムロム専用ソフトだよね。そこで、旧バージョンのシステムカードでソフトを立ち上げると、主人公の2人が科学講座って〜のをおっぱじめるゾ。ちょっと面白いね。

▲今や懐かしい!? この旧バージョンの画面で立ち上げると……。

▲親切にも科学講座を開いてくれるのだった。やっさしい〜!!

ドルアーガの塔

ライト

ミュージックモ〜ド

兵庫県／小林拓也

▲ここでコマンドだ。

ファミコン初期の名作、ドルアーガの塔にミュージックセレクトが発見されたぞ。あの懐かしい音楽を存分に堪能して欲しいぞ。

左の画面でⅡボタンを押しながらセレクトボタンを押す

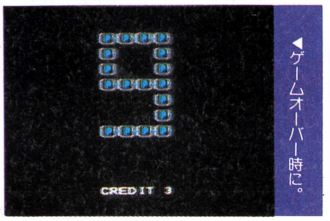
▲上の数字に注目して！

スーパー雷電

ライト

コンティニュー9回!

栃木県／みみずのしっぽ



▲ゲームオーバー時に。

以前、このゲームのコンティニューを6回に増やす技を紹介したけど、何と！ 9回に増やせるコマンドがあったのだ!!

左のコンティニュー画面で右上・セレクト・Ⅱ・Ⅰボタンを同時に何回か押す

▲何と9回に増える！

トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1

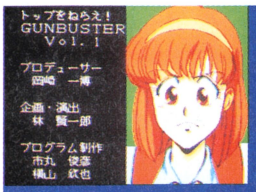
ライト

おまけのおまけ!?

神奈川県／長飛丸

1

▲最初は2つのおまけが楽しめるぞ。楽しんだらゲームを始めようぜっ。

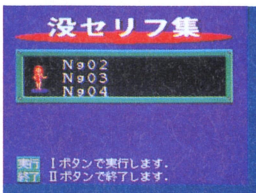


2

▲ハァ〜面白かった、エンディングもジックリ観賞しちゃおうよね！

3

▲エンディング後の目次を見ると、おまけが増えているんだ、ラッキ〜!!



4

▲これがまたおもしろいんだな〜。絶対に聴くべし。番外編もお忘れなく。

ロードス島戦記

ライト

ビジュアルが変わる!?

月P特別取材班

カーラが馬車を襲うシーンで普通はスレインとパーンのセリフが入るんだけど、どっちかが死んでいると生きている方だけのセリフになるんだ。もちろんビジュアルも変わるぞ、ど〜ですか!!

▲まずは2人共、生きている状態で行ってみる。

▲2人のビジュアル&セリフが出て来るんだ。

▲スレインが死んでいる状態で進んでいくと?

▲パーンだけのビジュアルに。もちろんセリフも。

F1サーカススペシャル特集!!

さ〜てこのページではF1サーカススペシャルの使える技を3ついっぺんに紹介しちゃうぞ。どれもこれも超使える技だからぜひ、試して欲しいな。しかも3つ同時に使うこともできるぞ。P137のいきなりポールポジションとも併用できるし、まあ出来る技は全て使って、万全の体制でレースに望めば、優勝も夢ではないと思うんだけど、うん、後はキミ達のウデ次第ってところかな。

MIDDLE 天気を変えろ!

岡山県／高瀬稔之

まずはおなじみ、天気を自由に変えられる技だ。雨は苦手、なんて人にはえっれ〜重宝すると思う。

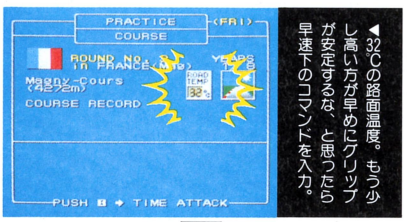
◀コースセレクトの画面で下のコマンドを入力するんだよ。

上のコース画面でセレクトボタン・Ⅰボタンを同時に押しながら各方向キーを押す

LIGHT 温度を変えろ!

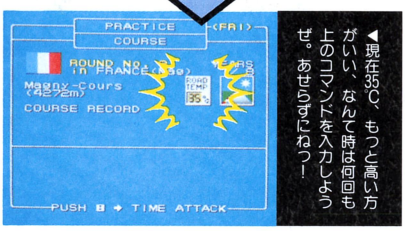
神奈川県／梨本真司

お次ぎは今回初登場の路面温度を変えてしまうという技だ。見落としがちだけど路面温度って結構大事だぞ。



◀32℃の路面温度。もう少し高い方が早めにグリップが安定するな、と思ったら早速下のコマンドを入力。

上のコース画面でセレクトボタン・Ⅰボタンを同時に何回か押す



◀現在35℃、もっと高い方がいい、なんて時は何回も上のコマンドを入力しようぜ。あせらずにね!

HEAVY ラップを2周に

愛知県／F1boy

こちらもおなじみ、決勝レースの周回数を2周にしてしまうという技。この技もうまく使えばかなり有利かも。

◀決勝の前のコース画面で下のコマンドを入れればいいぞ。でも2周にするとスタートがかなり重要に。

決勝の前のコース画面で方向キーの下・Ⅰボタンを同時に押す

◀ねっ、2周になっているでしょ? この技は使い方次第で、毒にも薬にもなるぞ。気をつけろ。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年366日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたっくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→ 5000円分の図書券
ライト級→ 3000円分の図書券
フライ級→ 1000円分の図書券

41円

郵便はがき

101-01

東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑨」係

激烈技

(ここにキミが見つけたワザを書こう)

住所
氏名
年齢　電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑨」係に送ってください。

私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

Presented by RED カンパニー

読者様の射倖心をあおって勝負する！

赤色パラダイス2M

月P8月号大逆転勝利記念!! 作■青木コブ太

RPC原人制作コミック

応援団

■ロールプレイング

RPC原人の青木コブ太画伯

おすすめはボクが作ったペンダント。応援・応募のハガキを待ってるよ～ん（今月も勝ちたい！）

あ PC原人キャラ人形セット

PC原人のクレーンゲーム用の賞品＋袋。人形の組み合わせはコブ太画伯が自ら選定したものである！

い 広井王子総師原作まんが

総帥が原作、池上遼一氏作画の「王立院雲丸の生涯」3冊セットに、なぜかコブ太画伯のサインを添えてプレゼント！

う PC原人スペシャルソフト

PC原人。スペシャルなのはサインつきだから。中身は市販品と同じ！

え PC原人Ⅱスペシャルソフト

原人のⅡ。これも中身は市販品と同じ（だから食べることはできない）。

か 原人パワー養成サンドバッグ グローブつき

その昔、「明日のジョー」にあこがれた画伯が選定した、というのはウソ。「ストⅡ」にはまり、殴る＝サンドバックと安直に連想して選んだ結果がこれなのだ。

き 画伯オリジナルメイドプロトペンダント

画伯のお手製。一時はアクセサリーとして実際に使用していたもの。大切にしてくれる人に！

く 画伯特選！忍力メペンケース

「忍者タートルズ」フリークの画伯が絵柄に惚れ込んだ一品（良さがわかる人に）

RPC応援のおハガキ■100,000,024通

プレゼントにつられて応援だ！

今回のプレゼントは、2人の対決でもある。したがって、コブ太画伯からのプレゼントが欲しい人はRPGの応援をしなくてはならないし、逆にアベベ教授のプレゼントが欲しい人は、シューティングの応援をしなくてはならない。

プレゼントの応募はかならずハガキで。欲しい賞品の記号（あ～け、またはア～ケ）と名前そして自由賞品部門の場合は欲しい理由を書い

今月の社訓

総帥・広井王子のお言葉

遠くの友より、近くのバカ

［解説］ いざという時に頼りになるのは、やはり身近な人。たとえそれがバカでも誰もいないよりはまし！ バカカで助けてくれるかもしれない。

これまでのお話

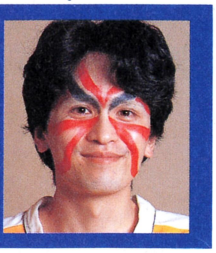
「PC原人」の今後のゲームアイディアで対立したコブ太画伯とアベベ教授は、一方はRPGへ、もう一方はシューティングへと別々の道を歩み始めた。

赤パラ2Mを舞台に戦いを繰り広げる2人。先月のチキチキ5大勝負で勝利を収めたコブ太画伯に対し、今月はアベベ教授がプレゼント勝負で反撃開始!?

VS チキチキプレゼント合戦

■シューティング

PC電人のアベベ教授



今回は貴重なコレクションから3アイテムを提供！ 立ち上がれ超合金マニア！

プレゼント規定賞品部門

規定部門では同じ賞品にそれぞれのサインをしたものをプレゼントとした。賞品に差がない以上、この部門への応募数は、2人の人気をはっきり表すと言えるはずだ。

ア PC原人キャラ人形セット

袋の「PC電人」の側にサインがしてあるのが最大の違い。教授の選定だからといって変形合体をするわけは全くない！

イ 広井王子総帥原作まんが

「王立院雲丸の生涯」3冊セット。ちなみに、コブ太画伯とアベベ教授のサインはそれぞれの本の最後のページにあるぞ！

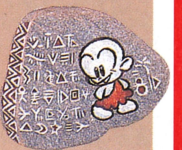
ウ PC原人スペシャルソフト

これまた中身は市販品と同じ。だから安心して応募しよう！

エ PC原人Ⅱスペシャルソフト

すでに持っている人も、保存用にもう1本！

オ 原人マジカルストーン



画伯の絵に教授のサインが入った激闘の賞品！

お 原人マジカルストーン

画伯のペイントによる原人ストーン。もしかしたら不思議な魔力があるかも？

プレゼント自由賞品部門

こちらは2人に自由に選んでもらったプレゼントだ。どれも貴重な品物だが、特に手形と足形には人気が集中しそう！ なぜ欲しいのか理由を添えて応募してくれ！

カ アベベコレクションNo.256 科特隊セット

嵐隊員になりたかったアベベ教授の思い出の品だ。

キ アベベコレクションNo.257 ジュウレンジャー

最近の大ヒット作「ジュウレンジャー」の超合金。

ク アベベコレクションNo.258 ゴジラ(対キングギドラバージョン)

先月の写真にも登場したゴジラ。対モスラでも対ガメラでもない、対キングギドラバージョンだ！

ケ アベベ教授測定 広井王子天下一足形

総帥の天下取り足形。足形を取るために、教授は一晩かかって総帥を説得したという苦労の結晶。

け コブ太画伯公認 辻野寅次郎開運手形

天外シリーズの絵師、辻野氏の手形。指紋をコピーし悪事に使うもいとをかし。

応援団

岩崎啓眞氏

江口団長

シューティング応援のおハガキ■ 100,000,021通

て、「赤パラ・プレゼント対決」係まで。なお、このプレゼントへの応募の締切は8月28日（消印有効）とする。また、プレゼントへの応募ハガキは11月号の応援ハガキ数にそのまま加算されることになる。プレゼントにつられて、ガンガン応募しよう！

あて先はココ!!

応援のハガキの〆切はスペース決定の都合上、毎月5日（必着）とする。急いで出そう！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館
月刊PCエンジン「赤パラ・原人対決」係まで

NEW GAME

年末に向けて各メーカーさんの新作ラッシュはとどまるところを知らない！

HOT! **ボンバーマン'93**

ハドソン／価格未定

開発情況 ■■■■■□□□□□ 発売日未定

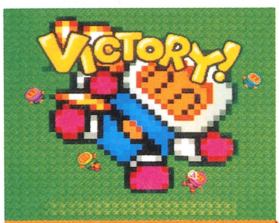
対戦ゲームの大本命がまたまたPCにサク裂するぞ!!

PCエンジンユーザーを夢中にさせたあの爆裂ソフト、『ボンバーマン』が超パワーアップしてまたまた登場するぞ！

今月は新しいアイディアをふんだんに盛り込んで、興奮度も120%アップした白熱のバトルモードを紹介。

全国で爆弾の破裂音がこだまする日はもうすぐだぞっ！

▲今回はコンピュータを相手に対戦することもできるのだ。



▲優勝すれば勝利の胴上げが待っているぞ。

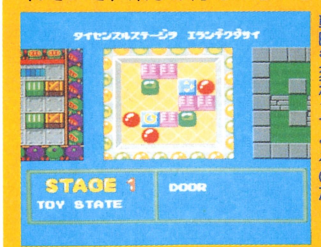
相手を倒してアイテムをうばっちゃえ！

▲やったね、対戦相手が1人減ったぞ。そしてこの後に…。

▲彼が持っていたアイテムがバラまかれるのだ。それ、奪っちゃえ～！

8つのバトルステージがキミを待っている!!

今回のもうひとつの目玉が8つのバトルステージ。ステージごとにしかけが用意されていて、楽しみ方もいろいろあるのだ。



◀バトルの前にステージを選ぼう。ステージごとに違った性格を持っているから、当然戦略も変わってくるのだ。

▶雲のステージでは、回転ドアと復活するブロックが登場。ドクロアイテムを取って場を荒らすのもひとつの手だぞ。

◀闘技場にはベルトコンベアーが配置されている。ベルコンに爆弾を流して、地獄の宅配便攻撃をお見舞いするのだ！

めざせ！ボンバー界のカズ!!

今回最大の目玉が新アイテム「爆弾げり」。なんとこのアイテムを取ると、爆弾をけっとばすことができるんだ。しかもけった後にボタンを押すと、その場で爆弾が止まるというスグレモノ。

このアイテムの出現によって、バトルステージが一気に修羅場と化すのは、わかってもらえると思う。なんたって、いきなり目の前に爆弾が飛んできて爆発しちゃうんだからね。

勝利の鍵を握る新アイテム「爆弾げり」。こいつを使いこなして対戦相手を震え上がらせよう！

◀アイテムを持っている状態で爆弾に突っ込み…。

◀キ～ック！　爆発する直前にけるのが効果的だ。

KICK!

©HUDSON SOFT

SPECIAL Part.2

ますます広がるPCエンジンワールドにこれからも目が離せないぞ!!

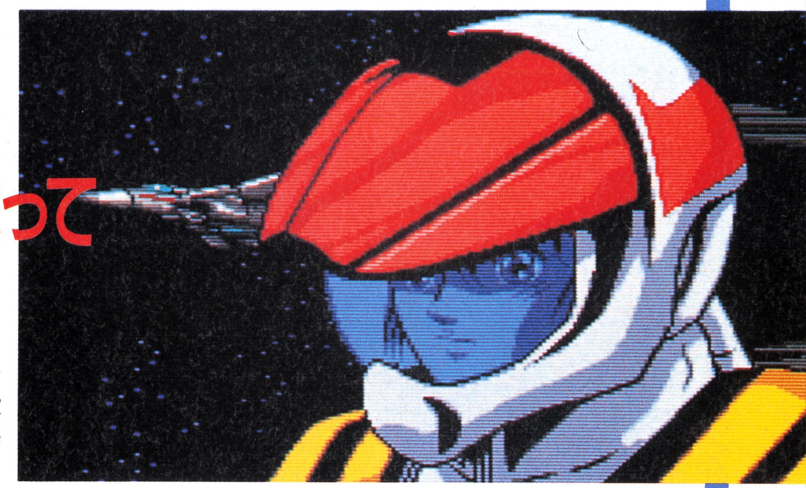
HOT! **超時空要塞マクロス ～永遠のラヴソング～**

メサイヤ／価格未定

開発情況 ■■■■■■□□□□ 12月発売予定

シミュレーションゲームになってマクロスが復活するぞ!!

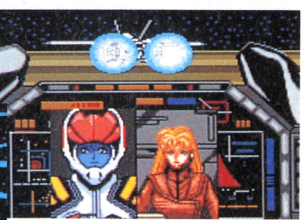
メサイヤさんから『マクロス』の続編がいよいよ登場。前作のシューティングとはうって変わって、今回はシミュレーションなんだ。気になる設定は前作の1年後。おなじみのキャラクターの他、新キャラクターも登場し壮大なストーリーを作り出すぞ！



▲オープニングではこれまでのゼントラーディとの戦いの歴史が語られるのだ。

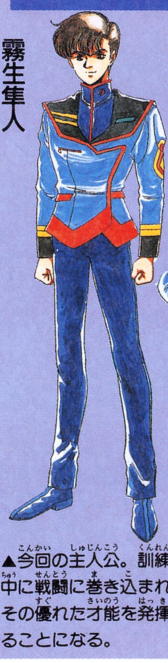
▼主役メカ・バルキリーも多数登場。プレイヤーのレベルによって機体も変わる。

▲ゲームはもちろんのこと、CDならではのビジュアルシーンでマクロスの世界を再現！



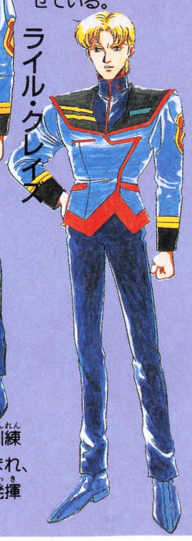
▲ゲームはいくつものシナリオに分かれていて、その間にはビジュアルシーンが挿入されるのだ。

新キャラクターも続々登場!!



霧生隼人

▼霧生たちとともに戦う仲間。エースパイロットとして、名を轟かせている。



ライル・クレイス

レトラーデ・エレンディル

▼1年前の戦闘で優れた能力を発揮した。今回はどんな活躍を見せてくれるのか。

コミリア・マリア・ジーナス

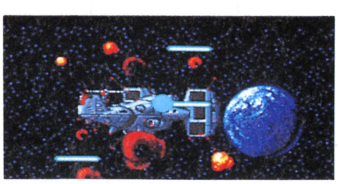
▲今回の主人公。訓練中に戦闘に巻き込まれ、その優れた才能を発揮することになる。

▲霧生と同じ訓練生。世間知らずなお嬢様である半面、有能なパイロットでもある。

▲なんと前作に登場した敵、カムジンたちも生きていた…。新たな戦いの時は近い！

ゼントラーディ軍ふたたび…

戦闘シーンは迫力のアニメバトル



▲各キャラの能力は戦闘を経験することによって、どんどん上がる。

▲戦闘シーンは迫力のアニメーションバトルだ。

◀統合軍のメインユニットは、もちろんバルキリーだ。

©ビックウエスト ©NCS

HOT! 天地を喰らう

NECアベニュー／価格未定

開発情況 ■■■□□□□□□□ 発売日未定

アーケードアクションの超力作が完璧な移植でPCに登場!!

三国志の世界をもとにした本宮ひろ志氏の人気マンガ『天地を喰らう』が、アーケードゲームとして大ヒットしてから約3年。いよいよPCエンジンに移植されることになったぞ!! 劉備、関羽、張飛、趙雲の中から一人を選び、各ステージの敵将を倒していくという美しいグラフィックのアクションゲームだ。期待してくれ！

▲ゲームは8ラウンド構成。前半は黄巾族、後半は董卓との戦いだ。

▼敵キャラもすべて三国志ではお馴染みの面々。

▲まんまアーケードのグラフィックに注目してくれ。

◀数々の必殺剣が魅力。また、RPG的な要素もあるのだ。

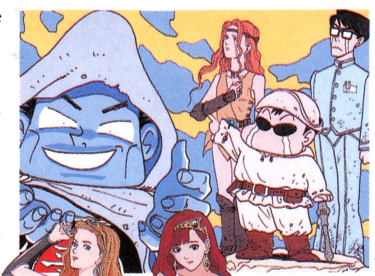
HOT! おたくの星座

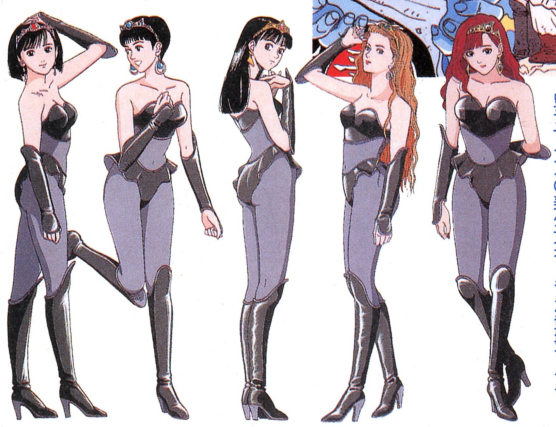
パックイン・ビデオ／価格未定

開発情況 ■■■■■□□□□□ 発売日未定

ムフフ♡な美少女RPGだぞ！

原案は本宮ひろ志、キャラデザインは江口寿史が担当し、ファミコンで話題を集めた、ちょっと異色のRPG。PCエンジン版は移植ではなく、全く新しいゲームになる予定だ。





▲主人公は3人の仲間たちと共に、女が力を持つ世界を冒険していくのだ。

◀敵キャラであるオーロラ姫。こんな江口寿史デザインの美少女キャラが登場するぞ。

HOT! 眠れぬ夜の小さなお話

日本電気ホームエレクトロニクス／価格未定

開発情況 ■■■□□□□□□□ 発売日未定

原由子のメルヘン世界がゲームに!!

サザンで、そしてソロでと活躍を続けるミュージシャン原由子さん。母親でもある彼女が手掛けた童話の世界が、PCで登場するぞ！ ストーリーは、主人公のネコクンがちょっと不思議な冒険で、素敵な仲間たちに出会うってもの。可愛いアニメーションと心優しい音楽のひと味違うソフトに注目しようぜ。

▲原作は絵本とアニメビデオで発売中。小さなユーザーにもお勧めできるソフトだね。

©本宮ひろ志／M&M・©集英社・©CAPCOM 1989・©NEC Avenue, Ltd. ©原由子、アミューズ、アミューズビデオ ©NEC Home Electronics, Ltd.
©江口寿史／寿スタジオ／本宮ひろ志 ©PACK-IN-VIDEO

魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜

メサイヤ／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 今冬発売予定

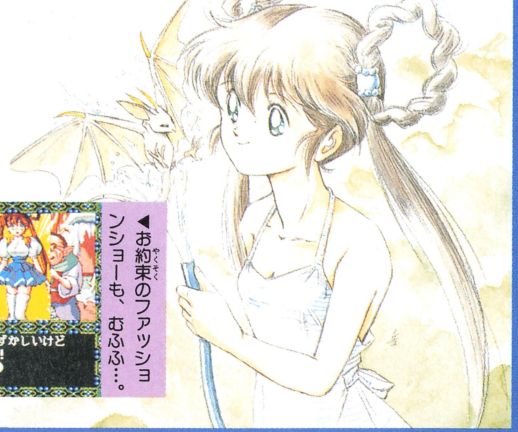
シリーズ第2弾、いよいよ登場 残された謎がついに明かされる!!

人気のデジタルコミック『魔物ハンター妖子』は順調に制作進行中。今月は新たに入手した、できたての画面写真を紹介していくぞ。

前作で魔物ハンターとして覚醒した妖子が、どんな活躍をするのか、楽しみに待っててね。

◀息もピッタリ（!?）の妖子とショウマ。

◀お約束のファッションショーも、むふふ…。



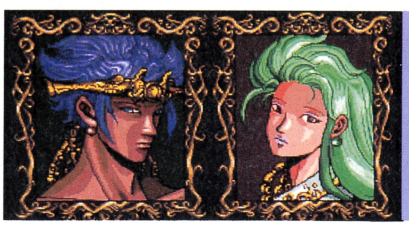
超兄貴

メサイヤ／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 11月発売予定

全国の肉体派ゲーマーに ささげるシューティングだ!!

ノーマルなシューティングはもうあきた！　というキミにおすすめしたいのがこの『超兄貴』だ。ムキムキの肉体を持つキャラクターが次から次へとあらわれては大活躍。タイトルの「兄貴」っていうところも、なにやらあやしい雰囲気だぞ！



◀イダテン（左）かベンテン（右）を選んでプレイ。

◀不気味な敵キャラが続々出演。ちなみにこのキャラは「YAIEMON」だ。

▶気をためるとより強力なビームを発射することができる。いけいけアニキイ〜。

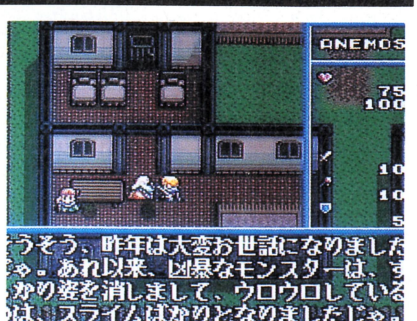
ザ・レジェンド オブ ザナドゥ〜風の物語〜

日本ファルコム／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 発売日未定

新時代のRPG システムを満載!

新システム満載の期待作『ザ・レジェンド オブ ザナドゥ』。その中のひとつに、時間の概念がある。つまり街の住人たちが生活しているのだ。このシステムがどう生かされていくのか楽しみだね。



▲もちろん街の中のメッセージも時間によってどんどん変わっていくぞ。

フィーンドハンター

ライトスタッフ／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 発売日未定

アクションとビジュアルが1本で楽しめる!!

ライトスタッフさんの第2弾『フィーンドハンター』は、リアルなアクションで展開されるアクションRPGだ。壮大なストーリーはもちろん、ビジュアルシーンも見逃せないぞ。

▲オープニングに登場する少女、フレア。物語の中では重要なカギを握っているらしいけど…。

▼主人公フィードとティアラ。ビジュアルはご覧のとおりかなり期待させてくれるデキだ。

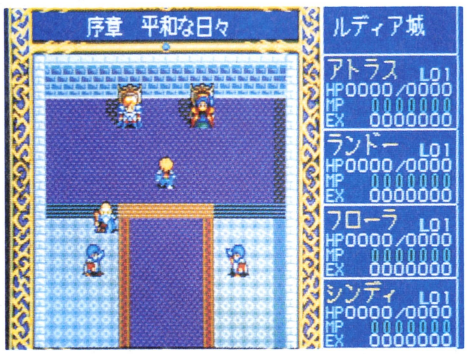
©NCS ©MUTSUKI&MIYAO ©日本ファルコム ©RIGHT STAFF

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

ハドソン　価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 発売日未定

新たな英雄たちの伝説がPCエンジンでよみがえる!!

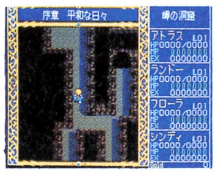


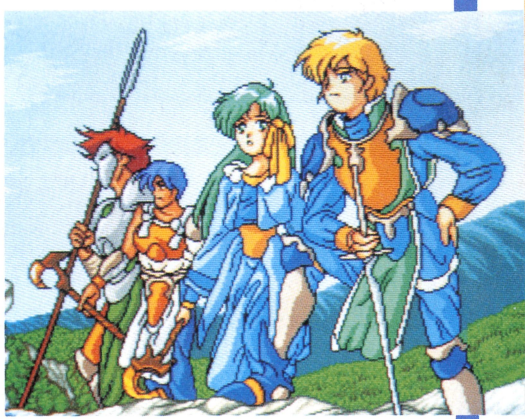
昨年発売され、ユーザーから圧倒的支持を得た超人気RPGの続編が早くも登場するぞ。

前作でイセルハーサの地を危機から救ったセリオスたち。今回はその息子、王子アトラスが主人公となって冒険が始まるんだ。前作では語られなかった数多くの謎が、今回のⅡではすべて明らかにされる予定。前作をやった人なら、絶対に押えたい1本だ。

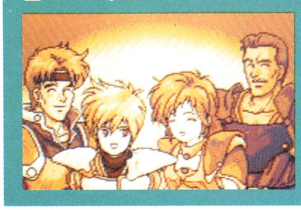
▲物語は、前作と同じくファーレーンのエルアスタの町から始まる。

▼前作同様、洞窟や塔なども登場。また、なつかしい場所も登場するようだぞ。

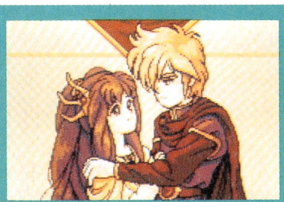




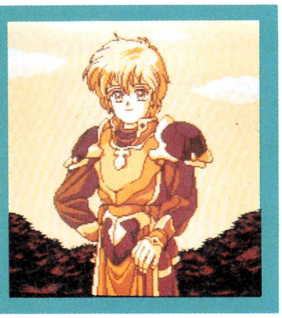
壮大なオープニングはⅡでも健在!!



◀イセルハーサを救ったかつての英雄たち。



▲セリオスとディーナ姫は旅の後に結ばれて…。



▶数年後、彼らの息子アトラスはたくましく成長した。

スタートリング・オデッセイ

HOT!

レイ・フォース　価格未定

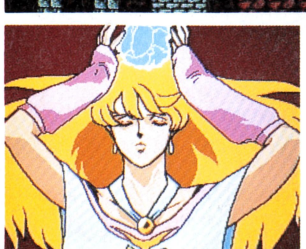
開発情況 ■■■□□□□□□□ 年末発売予定

新本格派RPG誕生!!

新鋭、レイ・フォースさんの送る本格派RPGソフト第1弾。かなり力が入っているようだぞ。

続報は追って紹介していくので、思いっきり期待して待っててね!!

◀どんな冒険が待つのかな。



▲ビジュアルシーンも、なかなか凝ったものになりそう。

三国武勇伝～天下は我に～

ナグザット／価格未定

開発情況 ■■■■■■■■■□ 11月発売予定

激しい戦いの中で生き残るのは誰だ?

ファンの人なら知らない人はいないってくらい、有名な歴史SLGが、ナグザットさんから発売される。

基本的には、前回のパワーアップ版。中でも、新しく増えた〝シナリオモード〟は、有名な戦いを忠実に再現していて良いのだ。

▲この中からプレイしたいシナリオを選んでスタート。もちろん対戦OK。

▲ちなみにこれは、〝赤壁の戦い〟。知略の限りを尽して戦おう。

©HUDSON SOFT ©NIHON FALCOM ©1992 Ray Force. ©1992 naxat soft

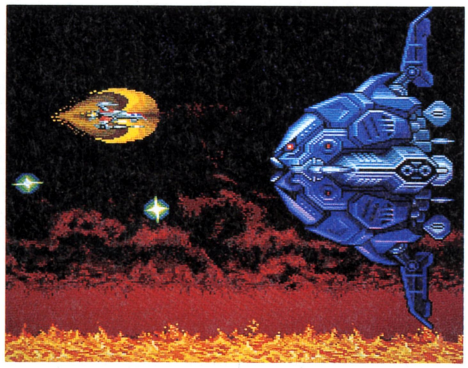
HOT! スーパーダライアス2

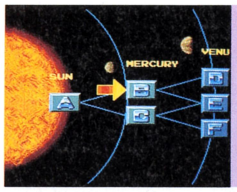
NECアベニュー／価格未定

開発情況 ■■■■■■□□□□ 12月発売予定

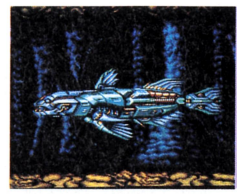
ゲーセンを超えたあの名作シューティングが帰ってくる!!

あの超ヒット作『スーパーダライアス』の続編が、いよいよ年末に登場するぞ。元ネタは、もちろんアーケード版の「2」だが、前作同様、家庭用ゲームマシンへの究極の移植を見せてくれそうだ。たとえばボスキャラクター。前作での強敵28体に加え、書き下ろしキャラも含めて40体以上が登場するのだ!!





◀全26ゾーン。完全クリアをめざそうぜ。



◀新ボスキャラとの戦いが楽しみだぜ。

▲前作を越える爽快なパワーアップに期待してくれ！

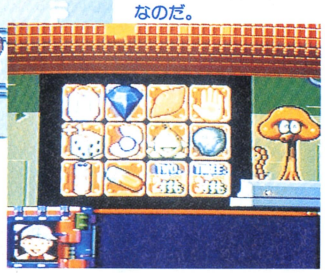
HOT! 21エモン

日本電気ホームエレクトロニクス／価格未定

開発情況 ■■■■■■■■□□ 12月発売予定

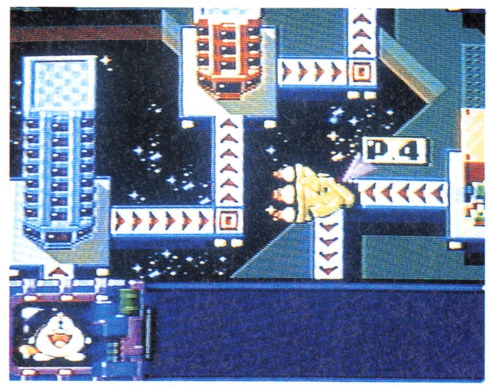
藤子アニメの傑作がボードゲームになったぞ!!

藤子・F・不二雄先生の人気アニメ『21エモン』が、ボードゲームになるぞ！ 原作同様、経営するホテルを宇宙一の大ホテルにすることが目的だ。スゴロクのようにボード上をクルクル周りながら、少しでも多くのお客を自分のホテルに連れてこよう。対コンピュータ戦はもちろん、マルチタップを使うと、最大4人までの同時プレイもOK。年末年始のパーティーで盛り上がること間違いなしだぞ。



▲お客をめぐっての争奪戦。かけっこや神経衰弱などのミニゲームに勝って、自分のホテルに連れてこよう。

▼ボード上にはSHOPも用意されている。ここのアイテムを上手に利用することが、勝利の近道なのだ。



ブランダーズ

IGS／9700円

開発情況 ■■■■■■□□□□ 11月発売予定

ネオン街につどう危険請負人たち

IGSさんの期待のサイバーパンクRPG『ブランダーズ』。戦闘シーンは200種類ものアニメパターンをもってたり、独立シナリオはそれぞれ目的や難易度が異なってたり、何かと楽しみが多いのだ。

◀▼アニメシーンではメンバーのカッコいいデモがバッチリ。

HOT! 断層都市ストレイロード

ISG／8700円

開発情況 ■■■□□□□□□□ 11月発売予定

日本消滅後の世界をさまよう

IGSさんの新顔はとなりの『ブランダーズ』と同じくサイバーパンク物。舞台は不毛の地にできた「断層都市」。主人公＝キミは記憶を奪われたままこの地に放り出される…。

◀▼断層都市のたつ地はその昔「東京」と呼ばれていた。物語には主人公を助ける美少女たちが登場する。

©1992 NEC Avenue Licenced by TAITO CORP. ©藤子・小学館・シンエイ・テレビ朝日
©NEC Home Electronics Ltd. ©RED／E.2／山猫 ©IGS CORP.1992

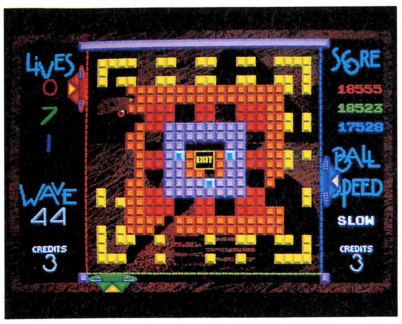
HOT! オフザウォール

テンゲン／価格未定

4M

開発情況 ■■■■■■■■□□ 発売日未定

ボールがスピンするブロック崩し!



昨年の秋に欧米でアタリゲームズから発売されたソフトの移植版。基本的にはブロック崩しなんだけど、クリア条件はEXIT（出口）にボールを入れること。パドルを速く移動させることによって、ボールにスピンがかかるのが大きな特徴。

▲カラフルなステージばかりだぞ。

▲3人同時プレイ。対戦専用モードつき。

キアイダン00 ダブルオー

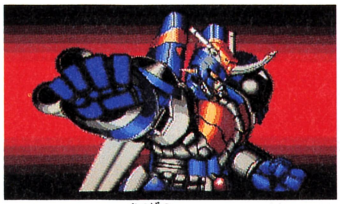
RIOT／価格未定

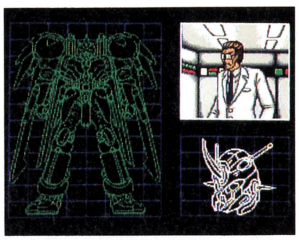
2M

開発情況 ■■■■■■□□□ 10月発売予定

正統派シューティングが今アツい

RIOTブランド初のシューティングとなった『キアイダン00』。敵をうちまくり、かえし弾はよけまくる正統派のバリバリシューティングなのだ。





といっても殺伐としたゲームではなくて、スピーディなアニメーションをはじめサービス演出が満点。しかもテンポよくゲームが進むから快適だ。超マニアから、シューティングの苦手な人まで幅広く楽しめる。

◀いわゆるデカキャラがワンサカ出てくる。

◀ウィンドウはにぎやかで色々教えてくれる。

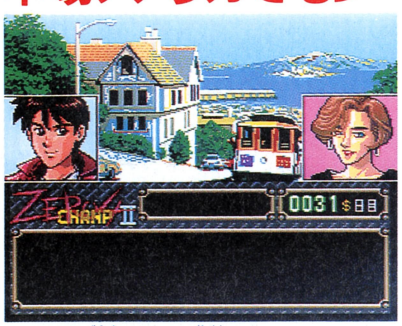
ゼロヨンチャンプⅡ

メディアリング／価格未定

2M

開発情況 ■■■■□□□□□□ 12月発売予定

本場アメリカでもレースできるぞ!



多数のアルバイトなど、イベントもたっぷり用意されている、「ゼロヨンチャンプⅡ」。今度はアメリカ20都市を走破するってこともあって、スケールも壮大。アメリカではロサンゼルスを中心にレースが展開される。

▲コマンド操作はこんな画面でするんだ。

▲国産9社の最新人気車種が50台も登場するぞ。期待しちゃうね。

▲カーマニアもうなるリアルなフォルムで、前作以上に熱くなれるはず。CDになったから、サウンドもパワフルだぞ！

TECMO WORLD CUPスーパーサッカー

メディアリング／価格未定

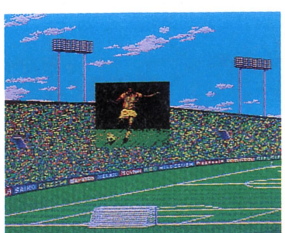
2M

開発情況 ■■■■■□□□□□ 11月発売予定

サッカーで世界制覇をめざせ!

日本を含む8か国のチームが登場するサッカーゲームだぞ。今回紹介するのは、お天気モード。晴れ、雨、雪の3つのパターンがある。フィールドのグラフィックも変わるんだ。天気によって、試合展開も変わってくるぞ。試合前には下のようなインフォメーションギャルも登場して、雰囲気を盛り上げてくれる

◀天気など試合前に女の子がインフォメーション。



▲これは、オープニングに使われているアニメーションだ。

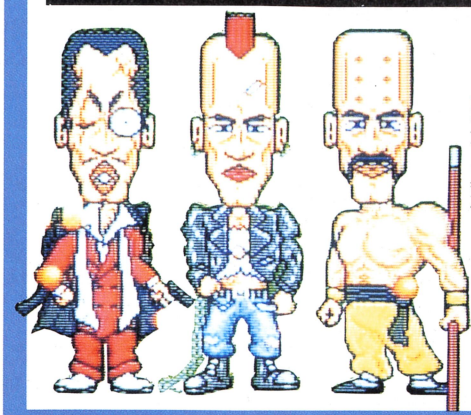
©ATARI GAMES©TENGEN INC.©TENGEN LTD.© 1992 MEDIA RINGS©TECMO ©TELENET JAPAN 1992 ©Alfa System

ゴッドパニック～至上最強の軍団～

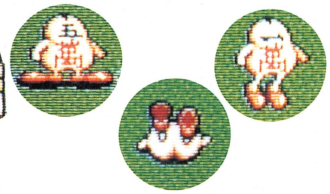
テイチク／6800円

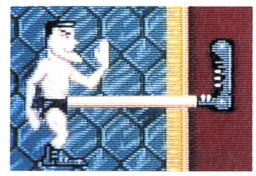
開発情況 ■■■■■■■□□□ 10月発売予定

ノーミソカッ飛びSTG! 今月は敵キャラ大紹介!!



見てみて、このへ～んな奴ら。なんとこれが、ゴッドパニックの敵キャラなのだ。ヘンなのは外見だけではない。大三元兄弟やレッド・チョコプリンと、名前までふざけてんのだ。こんなヤツらが大活躍するミョ～なSTG、早く遊びたい！





◀1面のボス。見た目はふざけてるけど、攻撃は厳しいぞ。

▼こんな人たちまで敵なのだ。田んぼに入ると大変なことに。

HOT! イメージファイトⅡ

アイレム／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 発売日未定

待望の続編が発売決定!

▲この写真はまだ開発中のものだよ。

あの人気シューティングゲーム、「イ メージ ファイト」の続編がついに登場することになったぞ。スクロール、アイテム関係は、ほぼ前作と同じ。CD－ROMになったことで、さらに迫力ある音、ゲーム展開が期待できそう。完成が待ちどおしいね。

HOT! フォーセットアムール(仮)

ナグザット／価格未定

開発情況 ■■□□□□□□□□ 発売日未定

魅惑のアクションゲーム!

美少女、コルク・ランスが大活躍する魅惑のアクションゲームが、ナグザットさんから登場するぞ。さらわれた姉を救うため、聖なる武器を手に黒魔術集団に闘いを挑むのだ!!

うわっ、H。この人がさらわれた姉なのだろうか…!?

▶体一つで闘いを挑む少女、コルク。ちょっと違うか…。

開発情況

●そろそろ年末発売予定のソフトが各メーカーさんから発表されてきたね。まあ、スイカでも食べながら購入計画を立ててね。あっ、でも、月Pにタネをこぼしちゃいやだよ。てなわけで、開発情況いってみよう！

●まず、ナグザットさんから。話題の「つっぱり大相撲」だけど、残念なことに、都合により発売中止だって。期待してたのにねえ。

●新規参入のPCMコンプリートさんの第1弾「GODS」は、海外のパソコンゲームからの移植。さまざまな謎を解きながら迷宮を巡る、パズルとアドベンチャー要素もある、ちょっと変わったアクションゲームらしい。

●サン電子さんの「レミングス」は、年内に発売される予定のマウス対応第1弾ソフトになるらしいよ。

●日本電気ホームエレクトロニクスさんから、続々と新作が発表されたけど、シューティングゲームのタイトルは「メタモジュピター」。11月に発売される予定だよ。

●ヒューマンさんから、あの人気シリーズの第3弾「ファイヤープロレスリング3 legend bout（仮）」（上の写真）が10月に発売予定。今度は8メガの大容量でレスラーは28人。レスラーエディットにより、自分だけのレスラーを作ることも可能だとか。

●タイトーさんの新作「芸者ウォーリアーズ」は、あの「忍者ウォーリアーズ」のパロディー版。主人公はもちろん芸者さん。出てくるキャラクターは思わず笑っちゃうギャグっぽいものばかり。もうすぐ紹介できそう。

©TEICHIKU 1992 ©1992 NAXAT SOFT.
© 1992 I REM CORP. ©HUMAN

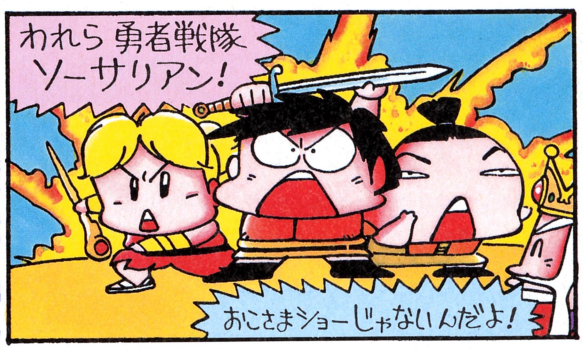
神寒版DX

ACT.34 ソーサリアン

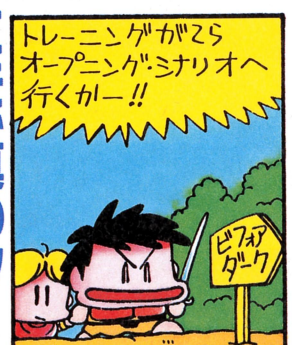
フォッ、フォッ。

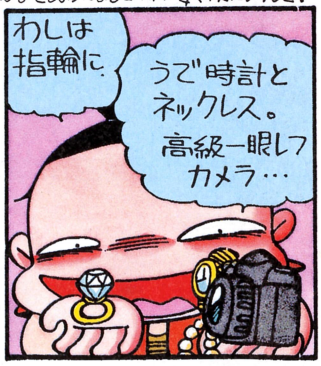
玉井たけし老

★「ワシもそろそろ引退。おぬしこそ、真のソーサリアンになるのじゃ」



上手にはなせるようになると物が安くかえたりするぞ!!

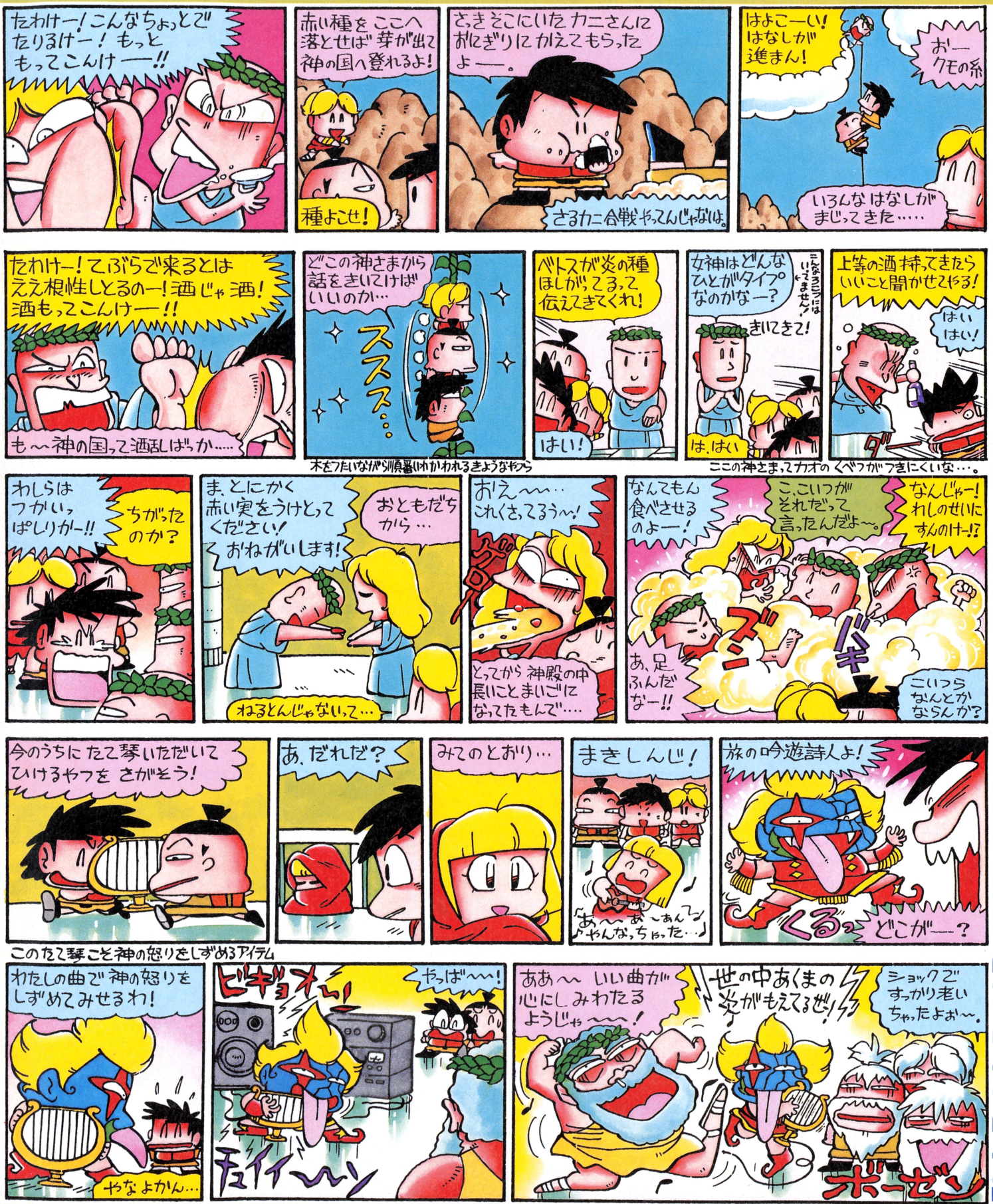




協力／浅原一義

忠実なゲーム。かなりハードなノリについてこれるか!?

にぶさわしい勇者と思っておる。どうだ? 戦士にならんか? 「犬」「ワン」「ワン」



最初はゲームを始めることすらできなかった玉井先生にクリア報告を//（あて先）〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1　小学館　月刊PCエンジン　玉井先生係

新レビュー大作戦!!

7/24 ▼ 8/31

■REVIEWER
AM
世間は夏休みか…。

夏休み。フッいい響きだぜ。俺にとっちゃ金のエンゼルマークと同じくらい貴重だぜ。ま、仕事があるからいっかぁ……しくしく。

■REVIEWER
YUGON
羽をもがれた鳥…

ひさしぶりにゲーセンでＳＴＧを遊んだときのこと。げげっ、このレバー４方向にしか動かねー！ひゅる〜んどっか〜ん…。しくしく。

■REVIEWER
れいちん
目がショボショボ

ゲームやったりワープロうったりで、結構目がショボる。頭もいたくなってくるんでいや〜んよね。目に優しいゲームはないのか？

■REVIEWER
てらもー
スナッチャーだね

げっ、パワーリーグ以外全部ＣＤでやんの。時代の流れだししょうがねぇ。んで今回はスナッチャー。僕も買うぞ。ＣＤロム持ってねーけどな(笑)。

■REVIEWER
JACK
新鮮なのがいいな

「クイズの星」のアニメーション、「スナッチャー」の予告編、「ベイビージョー」のアクション。今月はバラ売り（?）でおすすめ！

FROM MAKER SIDE!

ぽっぷ'nまじっく

7月24日発売／6980円
RIOT

ＣＤと２Ｐ同時プレイと可愛いキャラを上手くミックスしてシンプルなゲームに仕上げるっつーのは、やっぱＰＣの基本だと思うんだ。その点では大満足。ただ、前にも見たことあるタイプのゲームなのと面が似たようになってしまうのは残念なところかな。雰囲気も可愛いので彼女と一緒にプレイなんかするとゲームも夏も燃えるぜ！

このタイプの固定画面アクション全般にいえることなんだけど、どうしても単調になるんだよね。そんな中でこのゲームのいいところは、とりあえず遊んでいればなんとなく先に進めるところ。ようするにルールが単純で遊びやすいってことなのだ。ただＲＩＯＴさんのお家芸、ビジュアルシーンのキレが今回はみられないのが残念。

バブルボブルっぽいアクションパズルなんだよね。コレ。まぁ主人公の二人がポップな感じでビジュアルも入っていて、けっこう作りは豪華な感じ。ゲームもあんまり難しくないから、いろいろな層の人に楽しんでもらえると思うよ。ただ、ビジュアルに比べて、ゲームがちょっとありがちっぽいのはしょうがないことなのかしらん……。

一連のタイトーさんのシリーズを思い出したのは、僕だけではあるまい。ゲームのほうはよく書き込まれた画面やきれいなビジュアルと、丁寧に作られていて好感が持てる。操作性もいいしね。ただ、肝心のゲームが、低い難易度設定とあいまってちょっと単調。うわっスゲーぜ!! ってな感じの展開が欲しかった。

某メーカーのゲームにそっくり。遊び方も含めてね。見ての通り、面クリア型のアクションゲームで、どんどん先に進んで行こうってタイプのものだから、暇つぶしにはもってこいだ…とかいったら失礼かな。３色のボールをぶつけると、いろんなアイテムが出てきて戦闘も楽になるぞ。アニメーションもかわいいゲーム。

このゲームの美味しいところは、女の子と一緒にプレイすればうけること間違い無し。一人でプレイしている君、女の子とプレイすれば、もー、ウフ　ウフ！

ザ・キックボクシング

7月31日発売／6800円
マイクロワールド

格闘ものにつきものの複雑な操作系を、いくつかのパターンに分けて選択させるという海外ゲームの発想だ。キャラもリアルだしね。けど、うぉーっといいながらボタンをぐちゃぐちゃやって戦えちゃうのも海外ものの味なんだな。前回のテニスもそうだったけど、プレイする事自体で斬新な気分が楽しめちゃうソフトだよ。

リアルっぽい動きとへにゃっとした操作感覚が、なんとも妙な感じ。ゲーム全体を通して飾りがなく、ゲームのおもしろさで勝負！　みたいな姿勢は好きなんだけど、でももう少し遊び的な要素もあっていいんじゃないかな。あと気になったのが、試合中のキャラクターが小さい、ってこと。もちっと迫力があるとよかったね。

これまたリアルな感じだなぁ。結構いろいろな動きがあって、てきとうにやってても勝てたりするのが嬉しいような、悲しいような……。う〜ん、これでキャラ自体がもっと大きかったら迫力あったと思うし、見やすいだろうなー。しかし、こまかいところに凝ってて、選手の設定もいろいろできるから、好きな人は長く遊べるのでは？？

なんつーか、マイクロさんの作品に共通して言えることなんだけど、この作品も実に分かりにくい。独特の雰囲気があって、それに慣れるまでタイヘンなんだよね。もっとも、慣れれば逆に快感なんだけど…。今回のもそう。単純な操作ながら慣れるまでチョー大変!! んがしかし、慣れると楽しいゾー。渋めの格闘ファンなら買い。

いまひとつ操作がわかりづらくて、ちゃんと説明書を読まないとすぐにゲームを楽しめないのが、アクションゲームとしてはつらいかな。攻撃パターンや技がかなりあるけど、もっと単純に技が出せるようにしてもよかったと思う。動きは『プリンスオブペルシャ』みたいに妙にリアルだったりする。

昨年、米国ＣＥＳで大好評を博した格闘技ゲームがついにＣＤ－ＲＯＭで登場しました。50種類以上もある技の掛け合い、リアル感。迫力のあるゲームをお楽しみ下さい。

ボナンザブラザーズ

7月31日発売／6800円
NECアベニュー

なんともこのキャラクターは憎めないよね。いろいろな仕草やアクションもとってもコミカルで楽しいし。アーケード版からは随分たつんだけど、遊ぶとついついハマってしまうシンプルな内容もグッド。２Ｐ同時で競ってもいいし１人で大泥棒気分を味わう？もいいし。操作系もしっかりしていて遊びやすいよ。

グラフィックやゲーム全体の雰囲気がコミカルで、見ていて楽しいね。おっ、こりゃいいじゃない！　なんて思ってさっそく自分でやってみたんだけど、おやおやぁ？これってけっこうむずかしい！　すぐゲームオーバーになっちゃったので、もう１回。今度はけっこう先まで行けたぞ。後半はしかけもいろいろあって演出も凝ってるね。

これはキャラクターがトボケてて、いい味出してるよね〜。ゲームも一風変わったアクションなんだけど、けっこう取っつきやすいし、女の子とかにオススメだな。それに、テクがなくても考え考えやれば、それなりに進めるでしょー。２人プレイもできるんで、友達とやると楽しさ２倍って感じカナ？　殺し合いはやめようね。(笑)

ゲーセンでけっこう好きだったゲームがようやくＰＣに登場。移植の出来も良好で、まずは一安心。ボーナスステージもちゃんとあったしね。派手な展開の少ない、どちらかと言えばツウ好みのゲームだけど、一度は遊ぶ価値がある。ただねぇ、ゲーセンにもあったらしいけど、壁に荷物が食い込むバグがある。ちょっと残念だなぁ。

アーケード版を忠実に移植してあるから、アーケードで夢中になった人は買い。注目してほしいのはＢＧＭ。ジャズっぽくてノリがいいから、プレイしてても楽しくなる。２人同時プレイも画面が上下に分かれてて、無理なく遊べるのがいいね。主人公、敵キャラとも、コミカルな見逃せないアクションもいっぱい。

ゲーム画面も操作感もアーケードのフィーリングそのままに移植を行いましたが、音楽は新進気鋭ディーズの手で思いっきりアレンジしてあります。是非御一聴！

Daisakusen!

パワーリーグ5

8月7日発売／6800円
ハドソン

毎度お馴染み夏のキャラバンとパワーリーグ。今回は全選手実名登録なのでプロ野球ファンには大満足だよね。でもパワーリーグといえばホームランモード。マイバット所有のあーむんとしては、主要ホームランバッターで100球打ち込みなんてやっちゃったりした。結構疲れた。だがしかし、男は野球だ！長島茂雄氏とプレイしたい！

すっかりおなじみのシリーズ第5弾。毎年発売し続けているだけに。完成度はかなり高いんじゃないかな。ただ、決して悪いというんじゃないけど、前作との違いがあまり見られない、ということも事実。まあ、今回はチームや選手名が実際と同じだから、ひいきのチームで遊ぶと、気合いの入れ方もハンパじゃない、ってのはあるね。

他の野球ゲームをあんまりやったことがないんで、何ともいえないんだけども……。
で、やってみた感想は、球団や選手が実名なのにはビックリ！　って感じ。本当の球団や、野球が好きな人はますますのめりこめるのでは？　シリーズ化してるだけあって、ゲームの方はバッチリみたいだから、野球ゲームファンにはオススメ。

この本が出る頃にはどうなってるか分からないけど、いいよな、今年の阪神。なーんか、スポーツニュース観るのが楽しいもん。あー野球ってこんな楽しみがあったのかと再認識させられた（笑）。なのに、このゲーム阪神が弱い!!　去年のデータだからしゃーないけど、ヒドイって感じ。実名なだけに、ダメージはでかいのだ。

データが変わっただけで、内容が同じものになりがちなこの手のゲーム。それを今回は選手、チームなどを実名にしてある。このことで、プレイする側にとってみれば意気込みまで変わってくる。新鮮な感じがするよね。選手の動きもそれぞれの特徴がわかるほどだから、4人同時で遊ぶとさらに盛り上がるぞ。

このシリーズも、5弾目を数えるようになりました。これも皆様のおかげだと感謝しています。実名になったことで、今まで以上にのめり込むはず。ぜひお試し下さい。

SNATCHER PILOTDISK

8月7日発売／1500円
コナミ

夢にまで観たＳＮＡＴＣＨＥＲ。パソコン版では明かされなかった秘密のベール。いつまでも胸の鼓動が止まらない緊張感。本編予告編で感じたのはあの時の感動とコナミのやる気。昨日見た夢の続きがここにある。今再び、退廃の街に流れる追想の小夜曲。秋の本編を待ちきれるか？待てるさ。だって君に逢うのに24年も待ったのだから。

結論から先に書いてしまうと、このパイロット版をやってみて、本編を買いたくなってしまった。正直言って、アドベンチャーはあんまり好きじゃないんだけど、このゲームは好きになれそう。そんな期待を持たせてくれるだけの情報が、この中に詰まっていると思うな。雑誌感覚の、盛りだくさんな内容でこの価格ってのも見逃せない。

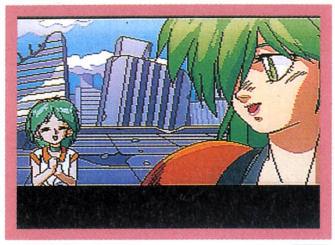
かっちょいい〜!!　パイロット版でこれだけ手が込んで作ってあるのも嬉しい！
こりゃあ、本編期待しまくっちゃうねぇ。
パイロット版にしか入ってない、キャラ紹介などがあるから、買っといても損はしないよ。しかぁ〜も、お値段低価格！
主人公のギリアンをはじめ、渋い方や美しい方も勢ぞろいでよろしおますな〜。

4年待ち続けた。ＭＳＸ版スナッチャーで遊んでから、4年も続編を待たされた。それが完全版となってＰＣで出ると聞いたとき、正直不安を感じた。あの作品を、あの雰囲気をＰＣで再現できるのだろうかと。そして杞憂は杞憂に終った。まだパイロット版だが、十分に本編に期待できる。あ〜、早く本編遊びて〜よ〜!!　早く出せ〜

『スナッチャー』のゲーム世界を知るには充分すぎるソフト。単なる体験ソフトとしてだけじゃなく、設定集だけでも、後からゲームをするときに役立ちそう。ぜひ見てほしいのが、予告編。最初から映画的な演出を意識したソフトだけに、本編への期待は、ふくらむばかり。音のほうも文句なしにかっこいいぞ。

4年間の沈黙を破って実現した、「スナッチャー」。8月7日は、コナミから50万人のファンに胸熱くなる感動をお届けします。ギリアンに会える日は、もうすぐです。

クイズの星



8月10日発売／6800円
サン電子

とにかく絵がすごくきれい。アニメーションはもうＴＶと同じクオリティだ。ある意味で天外Ⅱを越えていると思う。クイズも全部で1万問。まず同じ問題に当たらないもんね。モードもそれぞれ凝っていて絶対あそべる。欲を言うと1人用モードで手軽に遊べるのが欲しかったかな。うさぎさんのは難しいもんね。いやこれは買いだぜ。

最近ＰＣエンジンってクイズゲーム多いよね。でもこのゲームはその中で、ちゃんと自己アピールしていると思うんだな。5つ用意されているモードは、それぞれ楽しみ方が違うしね。これは見方を変えると誰でもお金を払った分は楽しめる、ってことだと思うな。もちろんマニーの王道を突き進む僕も楽しませてもらったよ。

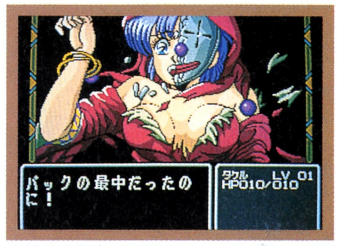
クイズでこれだけのバリエーションを作れるのは立派！　一人用のクイズはアニメもバシバシ入っていて楽しめるし、そのほか多人数でやる方も、ＦＩにたとえてあったり、となかなか凝っているよ。これこそ、友達とやると盛り上がるクイズゲームって感じ。一人寂しくやるキミも、可愛い女の子が出てくるから安心だねっ。（何が？）

クイズゲームは、ここに一つの頂点を見たような気がする。豊富な問題は連続で出題されることが少ないし、5つあるゲームモードはどれも楽しい。欲を言うなら、1人で遊べるモードがもうちょい欲しかったが…。だが何と言っても特筆すべきはアニメシーンの動きの凄さ。凄い、凄いのだ。うーんサン電子さんやるな〜って感じ。

クイズより先に、1人用モード“ハート・オブ・ストーン”のアニメーションにビックリ。これじゃ、テレビアニメと変わらないかも。アドベンチャー形式で、途中に入るアニメも、うるさくなくてテンポがいい。もちろん、ほかの多人数モードも工夫が凝らされていて、たっぷり遊べるクイズゲームだ。

「クイズの星」製作で1番の苦労が、ハートオブストーンのアニメばりのデモビジュアル。何人のデザイナーが死んだ事やら。絶対買ってね。

ドラゴンナイトⅡ



8月7日発売／7400円
NECアベニュー

まいった。泣く子とHには勝てないよなぁ。といってもオートマッピングやほとんどの会話が肉声で喋る演出とかきちんとＲＰＧしてるもんね。ちょっとＡＤＶ要素が入っててめんどいとこもあったけど。充分遊べるよね。Hがあるから遊べるのか（笑）。いやほんと、3Ｄダンジョンものが苦手な人でも楽しく遊べるソフトだと思います。

3ＤタイプのＲＰＧが「大」がつくほど嫌いな僕にとって、このオートマッピングは涙が出るほどありがたかった。考えようによっては3Ｄの醍醐味が損なわれる、という見方もできるんだけど個人的には賛成！モンスターの捨てゼリフも思わず微笑んでしまう。ただ全体的にパソコンゲーム特有の、そっけなさが目立っているのも事実か。

これはもうビジュアル見ての通り、むふふなゲームなんで、そーゆうのが好きな人は、もう間違いなく買いでしょう。嫌いな人は“いや〜ん信じらんな〜い”などと言うだろうけど、ゲームのほうもちゃんと作ってあるので、やってみるのもいいんじゃない？　でもこれって“Ｈゲーム”つうより“お色気ゲーム”って感じかも？

方法がズルイ。淫らな婦女子の絵図で青少年を惑わすその…「いや、来ないで!!」（女の子の声）…あー、その卑劣な行い…「やだっ、触らないで!!」…いいじゃん…。いいじゃんこのゲーム。卑怯だろうがなんだろうが、面白いんだからしょうがない。システム面もよくできてるし、音（声）もナイス。Ｈ度は低いが、こりゃ買いだぁ。

ＰＣだけのオートマップ機能はとても便利。戦闘もシンプルで、さくさく進む。ただ、どうしてもパソコンぽくて、ＣＤ－ＲＯＭの良さをいかしきってないような気がする。プロローグの部分は、思い切ってアニメーションで処理してしまったほうが良かったのでは？　動きがストップしてから敵が出現するまでの時間がちと長いかな。

ヴィジュアルのＨ度もさることながら、これに女の子の声が加わると……。艱難辛苦を乗り越えてようやく完成した美少女ＲＰＧをジックリとお楽しみ下さい。

スターモビール

9月発売予定／7200円
ナグザット

これまた一風変わったパズルゲーム。でも斬新さがまず表にでるのって大抵パズルなんだよね。計6つのお皿に星を落として天秤のバランスを取りつつ高得点を目指す。いやーこれが結構シンプルなようで難しい。ただ先の面に進むというだけじゃつまんないもんね。君だってできるだけ高得点を出したいはず。最初は戸惑うけどハマルはず！

ルールはかんたんで、最初はスイスイ進める。けどホントはけっこう奥が深くて、そのあたりがわかってくるともっとおもしろくなってくる。これってたいていのパズルゲームにいえることだけど、大事なことだよね。このゲームもそのポイントはバッチリ押えてある。ただ短気な僕は奥の深さまでちょっと手がとどかなかったのでした…。

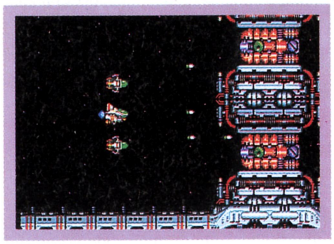
降ってくる星を天秤にのせて、つり合わせるっていうパズルゲーム。これだけでなんかとってもメルヘンチックな感じだよね。実際画面もシンプルながら、ワリとかわいいんだよ。しかしゲーム自体は、けっこう頭使わないといけないかも……。
まぁ、ルールに慣れてくれば、かわいくてなかなか遊べるパズルゲームになるかな？

アイデアがとくに新鮮というわけでもないし、熱中度が高いというわけでもない。ゲーム自体も淡々とした展開で、どちらかと言えば単調。でも、なぜかやり続けてしまう魅力があるんだよなぁ。なんつーか、頭カラッポにして楽しめるんだよね。なんかもう1つアイディアがあれば、かなりいいゲームになったと思うなぁ。

重さを考えながら、というよりは、感覚でどこに乗せていくかを楽しむパズルゲーム。1本のゲームとしては、あまりにもシンプルすぎる。2人で対戦できるようにしたり、同じルールでもいいからはかりなどのグラフィックを変えたりとか、ほかのモードをつけてくれると良かったのにな。ゲーム自体はなかなか楽しめるけど。

そうそう、奥が深いんだよねぇこのゲームは。パッと見、とっつきにくいんだけど、やり込むとスゲーはまるんだ。まぁプレイしてみてちょ。（ナグザット　きむりん）

ゼロウィング



9月発売予定／7800円
ナグザット

最近格闘ものに押され気味だけど、久々のCD横シューだ。発表から発売までちょっと長かったけど、ビジュアルを加えたりしてPC用にアレンジされているんだ。ゲーセンでも好評だったオリジナルだから、よくできてるよね。ちょっと難易度が易しめになっているかな、と感じたけどね。昇竜拳のあとはSTGで気分転換だよな。

最近のゲームにしてはえらく地味だよね、このゲームって。ハデならいいってワケじゃないけど、いまひとつ遊んでいて感情がわいてこないんだよなぁ。その分アーケード版にはなかったビジュアルシーンが入っているから、シューティング以外の楽しみもあるんだけどね。昔ながらのバリバリゲーマーにオススメしたい1本だね。

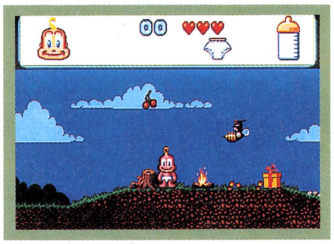
すごく普通のシューティングゲーム。背景なんかもちょっと古い感じがするんだよね〜。ゲーム自体はそんなに難しくないから気軽にできるのが嬉しいんだけど……。
しかし、敵をすいつけて盾にできるところはムゴイが便利で好き！　あと、自機が丸くてかわいい形のせいか、のんびりした感じに感じるのは私だけ？　なんか不思議。

ゲーセン版は熱狂的な支持者を持つ、東亜プラン作のシューティング。僕もけっこう遊んだなぁ。音楽がちょっと違うような気もするけど、移植の具合はなかなか良い。敵を吸い付けるとか変なアイデアもあるけど、基本に忠実なシューティングだから誰でも楽しめると思うぞ。でも、とって付けたようなビジュアルはちょっと…。

わりと地味な感じのする横スクロールのシューティングゲーム。当初の発売予定からかなり時間がたってしまったこともあって、新鮮味に欠けるのはしかたないところ。それほど難易度が高くないので、だれでも楽しめるはず。あまりごちゃごちゃと飾り立てたシューティングゲームは好みじゃないっていう人におすすめ。

いやーお待たせしました。待ってた人も多いんじゃないかな？　とりあえず出来は良いです。マニアの人、ぜひお試しあれ。
（ナグザット　きむりん）

ベイビージョー



8月発売予定／7200円
マイクロワールド

これまたオリジナルは海の向こうのゲーム。向こうの人の発想ってすごいよなぁ。絶対日本人じゃ考えつかないような設定つくるもんね。主人公が赤ちゃんなんだけど、食べ物くってくとおむつが重くなってスピードおちちゃうなんて強烈だよね。なんつってもこの設定とキャラがおかしすぎるよ。本格ACT派にはちょっとつらいかもね。

最初はふわふわした操作感覚にテマどったけど、慣れてしまえばそんなに気にならない。それになんといってもジョーくんのアクションがおかしい！　久々にゲームでわらかしてもらった気がするな。で、かんじんのゲーム自体は、やや難しめ。ちっちゃな子供でもOK…というわけには、なかなかいかないんじゃないかな。

ジョーよ、君はなんであんなに歩くのが鈍いんだ？　なんであんなにフワフワ飛ぶんだ？　それはすべて彼が赤ん坊だからなの？　など疑問はつきない。独特のシステムなのは分かるけど、もう少しプレイしやすくして欲しかった……。しかし、ジョーの姿はなかなか見てて笑える。これは、のんびりしたママさんにやってもらいたい。

昔あったバイオうんぬん…というゲームを思い出してしまったが、全然別物だった（あたりまえか）。んで、とにかくとっつきが悪い!!　つまんないわけじゃないんだけど、癖のある操作性やヨーロピアナイズされたゲーム展開に慣れればね。それに慣れるかどうかが、問題だけど。もっとジャパンナイズして欲しかった。

はっきり言って、見ためほどやさしいゲームじゃないぞ。でもこの主人公の赤ちゃんといい、まわりのムードといい、わりと好きな部類。敵にやられても笑えちゃう。マップ内の行動も自由度が高いし、アクションも豊富。ありきたりのアクションゲームに飽きた人にはもってこいのゲーム。アイテムもユニークでいかす。

とにかく、かわいいゲームに仕上がりました。とにかく笑えます。ゲーム中でこんなに笑えるゲームは他にはないかもしれません。心地よいリズミカルな音楽、笑って下さい。

わが青春のリセットボタン

CHAPTER.1

彼女の指は白く細かった。少し戸惑うような左の親指が方向キーをなぞるように動き、右親指がAボタンを叩くと、彼女の指にあわせてマリオが飛び、落ちるマリオが亀を踏む。僕は暇を持て余して2P側のコントローラーを、なんとなくいじくりまわしていた。
1985年、僕達にはマリオがあった。

「ねぇ、しゃがみながら進めるのかしら？」彼女がTV画面を見つめながら、僕に聞く。
「彼にできないのは食後の昼寝だけさ」僕は冗談のつもりで言ってみたが、彼女は笑わなかった。
「ここの壁を壊せばいいのね」彼女が進もうとしたその刹那、ちっというため息にも似た声がもれた。
「ちぢんじゃったわ。貴方のせいよ」彼女のマリオが敵と接触したらしい。
「マイクを通して君が応援してあげたらいい」僕は2P側のコントローラーのマイクにむかって声を出してみた。
「それに、君のミスは僕のせいではないよ」
彼女はうんざりしたように僕を見るとポーズをかけずにいった。
「わたしのミスは貴方のミスよ」
僕はしばらく彼女の言った言葉の意味がわからなかったので、冗談を言うことにした。
「でも僕はミスターだぜ。」
「うるさいわね！」彼女が怒鳴るのと彼女のマリオが死ぬのは同時だった。呆然としている僕を尻目に彼女はその細い指で迷うことなくリセットボタンを押した。
僕は何となく彼女の言い分が正しいような気がした。彼女は再び画面に視線を戻した。

小学館

ポプコマンダー
POPCOMMANDER
愛と勇気のプリンセス

ポップロードディスクを求めて、旅がはじまる。

④旅立ち

「わたしの魔力が、いつもあなたの勇気とともにあらんことを」ジーマクが残した不思議な言葉とともに、ノーマはひとりで最愛の地ポプコム王国を旅立っていった。ジーマクの助言で、時速800kmで走るといわれているビッグバイクを手に入れた彼女は、星の導きによって、ようやく闇情報がうずまくプリンテールの街にたどりついた。

「よーし、500ビットだ」「俺は700ビットで買うぞ」「私は1、000ビット出すぞ」闇商人たちが支配するプリンテールでは、驚くことに時間逆流ディスクがセリにかけられている真っ直中だった。

「待って。私は10、000ビット出すわ」

「おー、誰だ、誰だ。今の声は…」群衆が騒ぐなか、一筋の光とともにノーマが現れた。「おいおい、そこの女、お前に10、000ビットなんて金が払えるのかい」

ドサッ。ノーマは、金貨の袋をセリ台の上に投げ込んだ。

「よーし、売った。このディスクはお嬢さんのものだ」

「ポップロードディスクがこんなに早く見つかるなんて。お父様、お母様。私たち、もうすぐ会えるのね」

「ハハハハハ」「誰なの」「世間知らずのお嬢さん。まんまと一杯食わされたな。そのディスクは偽物だよ」「えっ、何ですって…」（つづく）

6カ月連続ストーリー第4話

この続きは、来月号月刊PCエンジン誌上広告ページに掲載されます。

to be continued...

愛と勇気のパソコンマガジン
POPCOM
月刊ポプコム9月号 8月8日(土)発売 定価550円(税込)

またまた2大別冊付録
①超強力版!驚異のCG相談室夏期集中講座
②美少女ゼミナール・サマースペシャル

人気ゲーム完全制覇!ゲームの達人
三國志Ⅲ／太閤立志伝／英雄伝説Ⅱ
マイト・アンド・マジックⅢなど
〈特集〉『大戦略Ⅳ』を撃て!!

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

㋕あーまたゲームしてる〜㊐……
㋕仕事している時より真剣！アレこれってイメージファイトよね？
㊐イメージファイトⅡ!!
㋕えー！うそー
（アイレム　源さん&カンナ）

すんげぇ気合いれて作ったクイズの星も、おかげさまで評価が高くて、にやりであります。これで売れてくれれば、それに勝る幸せはないのです。というわけで幸せを下さい。みなさんも幸せにする自信がありますぜ！（サン電子　石川）

まちにまった夏休み！海だ山だとお忙しいでしょうが、気分転換にゲーセンへ。そこになぜかフェイスのゲームがあるかもしれないけど気のせいさ。「クイズDNAの反乱」っていう名前なのかもね。
（フェイス　ごっきぃ）

プライⅡのスタッフは、暑さにもめげず、とんこつラーメンとモツ鍋を日々の糧として制作にはげんでいるのだ！激励のお手紙よろしく！トップ・うるとらイラストコンクールも引き続き募集中。待ってるよ〜ん。（リバーヒルソフト）

「インペリアル・フォース」は、好評開発中です。詳しいお知らせは、来月号から紹介するので楽しみにしていてください。暑いからと言って冷たい物を取りすぎておなかを壊さないでね！
（システムソフト　森本）

スーパーシュヴァルツシルトは壮大なスペースオペラが背景となっている。ドラマチックに展開されるストーリーはこうした奥深さがあるからなんだ。2のシナリオはパソコンの外伝にあたる。
（工画堂スタジオ　トニー）

ゲームじゃないんだけど、最近、『ＶＩＤＥＯ　ＧＯＤ』というビデオを発売しました。宗教のオカルト性とCGのトランス映画がドッキングした、スーパーサイキックビデオです。けっこうトべますョ。
（アスク講談社　Ｋ）

参入第一弾「ＹＡＷＡＲＡ！」がマスターアップして、ホッとひと息「ＹＡＷＡＲＡ！」ファンの人も、そうでない人も、安心して楽しめる作りなので、ぜひお試し下さい。発売日は10月1日、お忘れなく!!
（ソフィックス　島田）

おまんたせいたしました！とうとう新作の準備に入ったぞ！タイトルは、まだ㊙だけど鋭意制作中です。皆様、期待してお待ち下さい。
（アトラス　流星野郎）

夏。別名、巡業。洗濯物が溜まる季節。メディアリンリンサービスも3年目。新パーソナリティーに「海のトリトン」こと塩谷翼氏を迎え、新スタート。まずは電話を!!
ＴＥＬ03−3589−6033。
（メディアリング　ＺⅡ）

はじめまして!!新規参入第1弾『スタートリング・オデッセイ』はストーリー重視、イベント重視のドラマチックRPGです。さらに新企画も数多く進行中。今後のレイ・フォースにご期待下さい！
（レイ・フォース　坂田文彦）

連日三十度を越す暑さ（推定）の中、何が悲しゅうて仕事せにゃならんのだ。開発の人達は避暑地にも行かずに日夜汗まみれになりながらも開発中。何が彼らをこうもまで駆り立てているのでしょう？
（ライトスタッフ　風々）

サマーカーニバル92も順調に進行中。僕は出張で全国を飛びまわって休むヒマもないけど、みんなの喜んでいる姿を見ると、疲れがブッ飛んぢゃう。夏休みもあと一か月。一緒に楽しい思い出をつくろう!!
（ナグザット　きむりん）

チームロータスがんばってます！うれしいですねー。いやーでもWチームの強さには恐れ入ります。さて、テラクレスタⅡですがごめんなさい。また発売日が10月（予）に変更となりました。ぶ〜！
（ニチブツ　こと）

「ぽっぷ'nまじっく」はどうでしたか？9月には「ｔｒａｖｅｌエブル」、「エグザイルⅡ」。10月には「キアンダン00」とまさに月刊ＲＩＯＴ！好みに合わせて1本位は買って下さいねぇん。
（日本テレネット　たかを）

ハドソンの梶ちゃん、先日はありがとうございました。高橋さんやたけし軍団の方々にも宜しく。筋肉隆々の男のゲームが11月に出る。超兄貴だ。破竹の進撃あるのみアニキ〜っ！
（んメサイヤあ〜っ　菊池）

もうすぐ暑〜い夏ですね。海のシーズンですよね！フフフ。さて、次に発売するPCソフトは『パチ夫くん幻の伝説2』。開発もかなり気合いが入っていますので皆さん本当に期待してね！『幻伝2！』だよ！
（ココナッツ　まりまり）

8月7日に発売される「ドラゴンナイトⅡ」の制作に関しては、私もナレーション関係の作業に携わることができた為、非常に思い入れの深い作品になりました。みなさんにも是非聞いてもらいたいな。
（NECアベニュー　鈴木）

「スナッチャー〜パイロット版〜」あと一週間でいよいよ発売です。（わくわく、ドキドキ）みんなの期待がバシッ、バシッ伝わってＶｅｒｙ　Ｈａｐｐｙ！受験で忙しいあなた、ちょっと息抜きしてはみませんか。（コナミ　早坂）

はじめまして。うめ&くみのくみです。クワタさんは引退し、その辺で『ザ・プロ野球SUPER』をして遊んでいます。今度のゲームザウルスに『ザ・プロS』を持って参りますので、皆さんも遊びに来て下さいね。（インテック）

ライザンバーⅢいかがでしょうか。SGを使っている人は、モードⅡでプレイしてね。というわけで、もう少ししたら新作の発表もできるので、楽しみにしていて下さい。タイトルはヒ・ミ・ツなのさ。
（データウエスト　斉藤）

新作の企画を温めること○ヶ月。早く発表したいことはヤマヤマなれど、もうチョット。抜群のタイミングでドカーンと一発、てのを狙っておりますのでね。ま、期待して待っておくんなまし。
（トンキンハウス　し）

世間はもう夏まっさかり！　海やプールは人出がすごいみたいですが、我々は今日も今日とて、ゲーム作りの毎日を送っています。そう、みんなが楽しむゲームは、こうしてできるのです。（合掌）
（ホームデータ　ＮＩＩ）

「ドルアーガ」には魔力を持つアイテムが色々出てきますが、サファイアネックレスがあれば、ギルはドラゴンの炎の中でも7月のシーブリーズを受けてるようなさわやかさ。お日様に向かって深呼吸してみたいナ。（ナムコ　オカボン）

フレイの開発はまだ始まったばかりだが、今からできあがるのが楽しみ。PC用にグラフィックが一新されるので雰囲気が変わると思うんだよネ。ますますコミカルで楽しい感じになると思うナ。
（マイクロキャビン　ひで）

某メーカーの某パワーリーグ4で130試合組んでから早や1年。独走ぶっちぎりの首位でようやく100試合経過。なのに……次のがでてしまう。どうしまひょ。
（ユニポスト　あど）

みんな楽しい夏休み、元気でやってるかい！ところで、アスミックのPCエンジン最新作の「ホーリーナイト」は残念ながら開発が大幅に遅れています。ゴメンナサイ。発表までもう少し待っててくださいね。
（アスミック　大原）

マルチプレイボードゲーム「21エモン〜めざせ！ホテル王〜」とSFシューティングゲーム「メタモジュピター」は着々と開発が進行しています。もうすぐみんなに詳しく紹介できると思うよ。
（日本電気HE　こん）

「ルーム」の発売日も、ついに9／25と決定したが、学校選定図書に指定されてもいいような素晴らしいストーリーをもったこのゲームは、読書感想文ならぬゲーム感想文コンクールをやってみたいと思っている！
（ビクター音産）

『ブランダーズ』『ストレイロード』は開発がちょっと遅れ気味です。開発に応援のお葉書をお待ちしています。それまで、「ＩＱ　ＰＡＮＩＣ」をやって待っててね!!　1万5千問以上のボリュームはクイズゲームNO.1!!（ＩＧＳ　菊池）

年末に向けて、対戦ゲームが多いぞ。パワーリーグ5にパワースポーツ、ボンバーマン'93に＊＊に??。対戦ゲームは楽しいぞ。キャラバンでもボンバーマン対戦で大会を開くからね。絶対来てくれよな。
（ハドソン　高橋）

みなさんはじめまして。いよいよPCエンジンに参入することになった光栄です。シミュレーションゲームは面白い！ということを、みなさんにお伝えしていきたいと思いますので、ご声援よろしくお願いします。
（光栄　高津）

どーも² みなさんお元気ですか？どうですか、達人やっていただけましたかな。ハンパなＳＴＧなんてもんじゃあないゾ。君はクリアできたかな。なに、まだできない。早く、センスと根性でクリアしてくれ〜い。（タイトー　かーしま）

昨年米国CESで大好評を得た『ザ・キックボクシング』が7月31日（金）に発売。格闘技の迫力・リアル感・50種類以上もある技の掛け合い・対戦プレイもできる等、最高のゲームになりました。
（マイクロワールド　広報）

「ゴッドパニック〜至上最強軍団ー」はなんと裏面にデビルパニックと言うのが入っています。これはないしょね。なんと最後の大ボスは「大魔王サタン」。こんなことまで書くとおこられちゃうのでこのへんで。
（テイチク　三木）

「オフ・ザ・ウォール」の話をひとつ。リーダーかつプログラマーのケリーターナー（蹴りたいなぁ、ではない）は、なんとスターウォーズのルーク（主人公）にそっくりなのだ。初めて会った時、ちょっと得した気分だった私……。（テンゲンJUN）

夏休みだからといって遊んでばかりじゃだめだよ。ちゃんと勉強して、お手伝いもして、それがすんだらファージアスの邪皇帝をプレイしてね。でもせっかくだから外でも遊ぼうね。ファージアスの感想を待つ！　（ヒューマン　久保）

全国のPCユーザー諸君！パルソフトの名作「マジカルチェイス」を持っていたら譲っておくれ！譲ってくれた君には〜たっぷりお礼しちゃうぞ。パック・インのとみお宛てに連絡待ってるよっ！
（パック・イン・ビデオ　とみお）

皆さん初めまして！夏休みを楽しんでいますか？PCエンジン初参入ということで、どうぞよろしく！先日、ＤｕＯを買い、マルチパッドやゲームを揃えて、色々と遊んで……ぢゃない、勉強してます。ハイ。（アートディンク　しいのみ）

COMING SOON ●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
7／31	ザ・キックボクシング（CD）2M	マイクロワールド	6800円
7／31	ボナンザブラザース（CD）2M	NECアベニュー	6800円
8／7	SNATCHER PIROTDISK（CD）2M	コナミ	1500円
8／7	パワーリーグ5	ハドソン	6800円
8／10	クイズの星（CD）2M	サン電子	6800円
8／28	ベイビージョー（CD）2M	マイクロワールド	7200円
9／上	TRAVELエブル（CD）2M	RIOT	6980円
8／7	ドラゴンナイトⅡ（CD）2M	NECアベニュー	7400円
8／予	ファージアスの邪皇帝（CD）2M	ヒューマン	7500（予）
9／11	F1シミュレーションプロジェクトF（CD）2M	レーザーソフト 日本テレネット	6980円
9／25	炎の闘球児ドッジ弾平	ハドソン	6500円
9／18	ダンジョンマスター（CD）2M	ビクター音産	8200円
9／25	コズミックファンタジー3冒険少年レイ（CD）2M	レーザーソフト 日本テレネット	7600円
9／上	激写ボーイ	アイレム	7000円
9／中	スターモビール（CD）	ナグザット	7200円
9／中	エグザイルⅡ～邪念の事象～（CD）2M	RIOT	7200円
9／下	スライムワールド（CD）2M	マイクロワールド	7200円
9／25	LOOM（CD）2M	ビクター音産	8000円
9／29	シェイプシフター～魔界英雄伝～（CD）2M	ビクター音産	7400円
9／予	ゼロウィング（CD）2M	ナグザット	7800円
10／予	テラクレスタⅡーマンドラーの逆襲ー	日本物産	6900円
10／1	YAWARA！（CD）両対応	ソフィックス	6900円
10／2	らんま1/2ー打倒、元祖無差別格闘流！ー（CD）両対応	メサイヤ	7200円
10／10	クイズ殿様の野望（CD）2M	ハドソン	6200円
10／10	パワースポーツ	ハドソン	6500円
10／16	ザ・プロ野球SUPER（CD）	インテック	6800円
10／23	銀河お嬢様伝説ユナ（CD）2M	ハドソン	6800円
10／上	ゴッドパニック 至上最強の軍団（CD）2M	テイチク	6800円
10／予	信長の野望～武将風雲録～（CD）2M	光栄	価格未定
10／予	SNATCHER（CD）2M	コナミ	価格未定
10／予	PCココロン（CD）	シュールドウェーブ	価格未定
10／予	レミングス（CD）2M	サン電子	価格未定
10／予	キアイダン00（CD）2M	RIOT	価格未定
11／10	PC原人シリーズ PC電人	ハドソン	6500円
11／上	モンスターメーカー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
12／予	断層都市ストレイロード（CD）2M	IGS	価格未定
11／予	ブランダーズ（CD）2M	IGS	価格未定
11／予	メタモジュピター（CD）2M	日本電気HE	価格未定
11／予	三国武勇伝～天下を我に～（CD）	ナグザット	価格未定
11／予	ネクスザール（CD）2M	ナグザット	価格未定
11／予	フォーセットアムール（CD）2M	ナグザット	価格未定
11／予	GODS（CD）2M	PCMコンプリート	価格未定
11／予	TECMO WORLDCUPスーパーサッカー（CD）2M	メディアリング	価格未定
今秋	ウィザードリィⅤ（CD）2M	ナグザット	7400円
今秋	超兄貴（CD）2M	メサイヤ	価格未定
12／予	スーパーダライアス2（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
12／予	21エモン～めざせ！ホテル王～	日本電気HE	価格未定
12／予	ゼロヨンチャンプⅡ（CD）2M	メディアリング	価格未定
12／予	サークⅠ，Ⅱ（仮・CD）2M	RIOT	価格未定

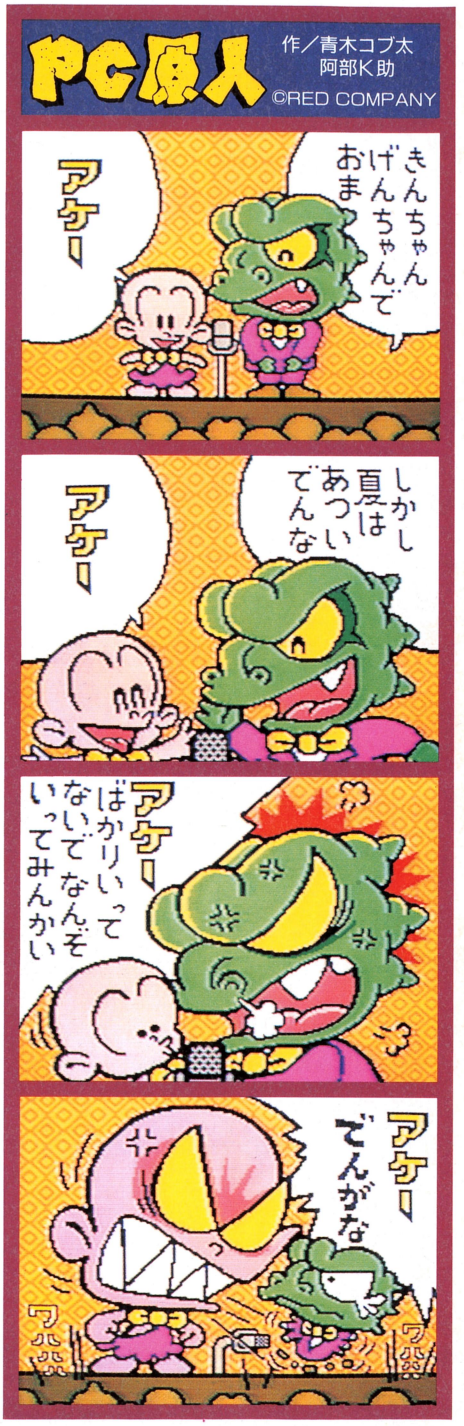
■発売日未定のソフト

イメージファイトⅡ	アイレム	価格未定
太閤記（CD）	アスク講談社	8500円
ホーリー・ナイト（CD）2M	アスミック	価格未定
A列車で行こうⅢ（CD）2M	アートディンク	価格未定
アルガノス（CD）2M	インテック	価格未定
スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
ゲイングランド	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ（CD）	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（SG）	NECアベニュー	価格未定
サイレントメビウス（CD）2M	角川メディアオフィス	価格未定
サッカーゲーム（タイトル未定）	クリーム	価格未定
パチ夫くん幻の伝説2（CD）2M	ココナッツジャパン	価格未定
スーパーシュヴァルツシルト2（仮・CD）2M	工画堂スタジオ	価格未定
インペリアルフォース	システムソフト	価格未定
芸者ウォーリアーズ（CD）	タイトー	価格未定
幻蒼大陸オーレリア（CD）両対応	タイトー	価格未定
50ths（CD）	テイチク	価格未定
オフ・ザ・ウォール	テンゲン	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
ビーターバックラット	テンゲン	価格未定
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
スノーブラザーズ（CD）2M	ナグザット	価格未定
双截龍（ダブルドラゴン）2（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
THE LEGEND OF XANADU-風の物語-（CD）2M	日本ファルコム	価格未定
眠れぬ夜の小さなお話（CD）2M	日本電気HE	価格未定
イースⅣ（CD）2M	ハドソン	価格未定
井上麻美のゲーム（CD）2M	ハドソン	価格未定
シムアース（CD）2M	ハドソン	価格未定
ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ（CD）2M	ハドソン	価格未定
ロードランナーⅡ	ハドソン	価格未定
ふしぎの海のナディア（CD）2M	ハドソン	価格未定
PC原人シリーズ RPC原人	ハドソン	価格未定
ボンバーマン'93	ハドソン	価格未定
宇宙戦艦ヤマト（CD）2M	ヒューマン	価格未定
盟約の定義	ヒューマン	予価7200円
ラプラスの魔（CD）2M	ヒューマン	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
TVスポーツスペシャル（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ラストハルマゲドン2（CD）2M	ブレイングレイ	価格未定
アルファウェイブ	マイクロワールド	価格未定
フレイ（CD）2M	マイクロキャビン	価格未定
超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～（CD）2M	メサイヤ	価格未定
魔物ハンター妖子ー遠き呼び声ー（CD）両対応	メサイヤ	価格未定
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	価格未定
トップをねらえ！Vol．2（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
BURAIⅡ（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
スタートリング・オデッセイ（CD）2M	レイ・フォース	価格未定
フィーンドハンター（CD）2M	ライトスタッフ	価格未定

CALENDAR 8 1992 AUGUST

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
						★★スナッチャー・パワーリーグ5・パイロットディスク ★ドラゴンナイトⅡ	PCエンジンサマーフェスティバル（大阪・ビジネスパーク CBCプラザ）	→	★クイズの星																★ベイビージョー	月刊PCエンジン10月号発売日		

月刊PCエンジン10月号は8月29日㊏発売



EDITORS NOTES

◘夜中の12時。疲れ果て、電車に揺られていた僕に、隣りに座っていたゲロ酔いオヤジが語りかけてきた。「ボウズ、生きるって辛いな…」…なんだよぅ、あんたなんかに言われたくないよぅ。（てらもと）

☆いままで調子の悪かったうちのクーラーが、やっとなおってくれた。おかげで、毎日快適な夜がすごせるってもんだ。（8月8日のRCカーのレースに向けて、マシンの調整中！　ラジコン中毒のM）

★夏と聞くと何故か、「ナッキーはつむじ風」というドラマを思いだす。特に意味はないが。（AM）
★夏と聞くと何故か国生さゆりの♪あの夏のバイク♪を思いだす。特に意味はないが…。（渋J大岡）

☆先月、大家さんがボクをいぢめると書いたが訂正する。どうやら大家さんはアパート要塞化計画に乗り出しただけのようだ。だって今度はアパートの入口に門がこしらえてあったんだもん…（YUGON）

★ある日、駅ビルのトイレの個室に入ると、そこに、脱ぎすてられたセーラー服（上、下、リボン付き）と、読み捨てられたラブレターが落ちていた。男子トイレでだよ！どーゆーコト？（興味津々の増田）

★いやぁオリンピックはすごい。ＣＩＳがＰＫＯで日本が金メダルを10議席も獲得！　しかも愛国心を刺激され、夢中になって水戸泉を応援した。さて、今頃は…!?（名古屋場所の千秋楽前に大予想のN）

♬海の近くに住みたいと思っている今日このごろ。といっても千葉か神奈川だけど。公団でも応募してみるかな。（その昔、広尾の公団が当たったが、第一希望の青山じゃなかったからヤメたJACK）

★やっと単行本が完成♬でも、まぁだまだ仕事がたっくさん控えている。フリーの身としては、仕事があるのはウレシイんだけど、ちょびっと休みたいな。（今年も夏休みナシか!?　働くえぐち）

STAFF

編集　／塚原正廣・柏原順太・杉本　隆・中村公紀
　株式会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・寺本真澄・三輪玲子）・舘野英昭・メディアプラス・市川和久・立神幸子
レイアウト／㈱100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・藤田　正・菅原弘美・相京厚史）石村　勇・鳥海香菜子
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃ一大橋・見田竜介・相京厚史・鳥海香菜子・なかむらまり・三輪玲子・ジュリアナ大岡
　ただ　あさみ・しまづ☆どんき

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン

月刊ＰＣエンジン９月号
第４巻第９号（通巻45号）1992年９月１日発行（毎月１回１日発行）平成元年３月３日第三種郵便物認可
編集人　塚原正廣
発行人　福島征英
発行所　小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1（編集）03-3261-1393（販売）03-3230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社
※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写（コピー）・転載を禁じます。

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレホン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

ファージアスの邪皇帝

NEO METAL FANTASY

SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system PC Engine

夏発売/税別予価7,500円

PCエンジン スーパーCD-ROM²

原作はマルカツPC エンジンで連載していた読者参加ゲーム。
壮大な物語に、ハイクオリティなビジュアルとサウンドがキミを魅了する。

©HUMAN／1992角川書店／角川メディア・オフィス／薄葉士郎

ゲームザウルス '92 情報

ヒューマンも全部の会場に参加するぞ!
みんな来てね。

仙台	8／7・8	仙台プラザ	静岡	8／11・12	静岡産業館
名古屋	8／18・19	吹上ホール(中小企業振興会館)			
広島	8／1・2	広島産業館	福岡	8／14・15	九電記念体育館

開催時間 10:00～17:00 入場は有料です。

夏発売 PCエンジン

宇宙戦艦ヤマト (スーパーCD-ROM²) 価格未定 ©西崎
盟約の定義 (4M Hu-CARD) 7,200円 (税別予価)

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト

そして遂に待望の OVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）化決定！

小説版「コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ」（勁文社刊￥７６０）絶賛発売中!!

STAFF

原作・キャラクターデザイン
越智　一裕
デザイン・ワークス
小原　渉平

CAST

レイ……辻谷　耕史
マイ……冬馬　由美
ダイゴ…鈴置　洋孝
ニャン…深雪さなえ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田　由美
バン……関　俊彦
リム……鶴　ひろみ

主題歌
「コズミック・ファンタジー」
歌　高山みなみ
挿入歌
「ニャンの歌」
歌　深雪さなえ

ⓒTELENET JAPAN 1992
ⓒKAZUHIRO OCHI

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ！
未来に人々の夢をつなぐため戦う戦士バン！
そして今……

ここへ行けば、レイたちに会える！
『コズミック・ファンタジー３』
店頭体験キャンペーン

発売まで待てないコズミックファンに朗報！
お近くのお店で『コズミック・ファンタジー３』が体験できます！

●誰よりも早くビジュアルが見れる
●誰よりも早く主題歌が聴ける
●誰よりも早くゲームがプレイできる

問い合わせ：下記以外の開催予定については
㈱ 日本テレネット営業部
TEL.03-5394-6600までお尋ね下さい。

8/3～8/5	ファミコンショップbibi（埼玉・上尾）	13:00～18:00
8/3～8/7	J＆P　テクノランド（大阪・日本橋）	13:00～17:00
8/6	ファミコンデパート　ハチスケ椿森店　（千葉市）	15:00～18:00
8/6	ＤＪスタジオ西多賀店（仙台市・西多賀）	15:00～17:00
8/7	銀座博品館（銀座）	15:00～18:00
8/9～8/16	ソフマップ　大阪本店（大阪・日本橋）	15:00～18:00
8/16	ファミコンショップ　ポルタック（福岡市）	13:00～17:00
8/20	ドルフィン　山本２号店（名古屋）	15:00～18:00
8/28	エース　常盤平店（松戸）	13:00～18:00
8/29	シータ　溝ノ口店（川崎）	13:00～18:00
8/29	長崎屋ビックオフ　船橋店（船橋）	15:00～18:00
8/31	おもちゃの喜屋　本店（杉並）	14:00～18:00

※当日は先着順でオリジナルグッズを差し上げます。

1992.9/25 発売予定

銀河にまた新たな英雄伝説が生まれる。

コズミックファンタジー3 冒険少年レイ

『コズミック・ファンタジー３』の情報を少しでも早く知りたい君へ…
コズミックダイヤル　**TEL.03-5394-5585**
＊『コズミック・ファンタジー３』の情報が誰よりも早く聴けるぞ！　<今月のプログラム～９／４　ビジュアル編　第２章　　９／５～９／２４　ビジュアル編　第３章　　９／２５～㊙編>

SUPER CD-ROM² SYSTEM　PC Engine　PCエンジン　スーパーCD-ROM²専用ソフト
スーパーCD-ROM²専用

頭脳が走る、熱走サーキット。
目指せコンストラクターズチャンピオン!

今世紀最大の頭脳戦略

F1チームシミュレーション

PROJECT F

1992.9/11
発売予定

© TELENET JAPAN 1992

レーザーソフト
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson

PC Engine
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
1992
9
第4巻第9号（通巻45号）
1992年9月1日発行
編集人 塚原正廣
発行人 福島征英
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話（編集）（03）3261・1393
（販売）（03）3230・5753
印刷／三晃印刷株式会社

闇を切り裂く刃となれ!!

→最新鋭機、ソルジャーブレイドを駆って異生命体の魔の手から地球を救え。

←もうすっかりお馴染みのキャラバンモード。敵のクセを早くつかんで素早く倒そう。

→隠れアイテムや高得点キャラの倒し方など、得点方法は自己流であみだしてチャンピオンを目指す!

SOLDIER BLADE
ソルジャーブレイド

7月10日発売・希望小売価格6,500円（税別）

Illustration by YUJI KAIDA

© 1992 HUDSON SOFT

PCエンジンの最新情報はこのダイアルでチェック!!
テレホンPCランド
■札幌/011-814-9900 ■東京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900 ■大阪/06-251-9900
■広島/082-814-9900 ■福岡/092-713-9900

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622

雑誌 03587－9
定価450円（本体437円）
©Shogakukan 1992
Printed in Japan
T1003587090456